

4 2006
PS2 · PS3 · XBOX · 360 · GAMECUBE · GBA · PSP · DS
MAN!AC DVD
MAN!AC
DIE GANZE WELT DER VIDEOSPIELE
Ausgabe 150
€ 4,99
Österreich € 5,75 / Schweiz sfr 10,00
BeNeLux € 5,75 / Italien, Spanien,Portugal (cont.) € 6,75
JUBILÄUMS GEWINNSPIEL
MIT PREISEN IM WERT VON
15.000 EURO
DIE 10 BESTEN SERIEN
EXKLUSIVES SPECIAL!
Final Fantasy · Halo
Gran Turismo
Metal Gear Solid
Grand Theft Auto
Resident Evil · Super Mario
Tekken · Tomb Raider
The Legend of Zelda
RESIDENT EVIL DEADLY SILENCE
Muss man haben: Innovative Zombie-Jagd für unterwegs
UNREAL TOURNAMENT 2007
Grafik-Monster für Playstation 3: Erste Bilder und Infos
DIRGE of CERBERUS
FINAL FANTASY VII
Gespielt: PS2-Action von Square-Enix • 5 Minuten Video auf DVD
DVD
16
usk
46 Spielevideos
127 Minuten · unzensiert
FIFA STREET 2
TEST
OutRun 2006
PREVIEW
Arcade-Spaß auf 30 Kursen
Fight Night Round 3
TEST
Edel-Boxen mit sensationeller Optik
Odama
PREVIEW
Abgefahrener Flipper mit Sprachsteuerung
Technik-Special: NextGen-Grafik – Einblicke in PS3 und Xbox 360






The Outfit™


XBOX 360


XBOX LIVE


relic


THQ
WWW.THQ.DE



46 Spiele als Video, 127 Minuten Laufzeit

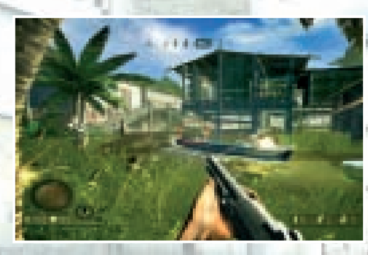


Die MAN!AC-DVD fehlt oder läuft nicht?
Dann schreibt eine E-Mail an dvd@maniac.de oder eine Postkarte mit entsprechendem Hinweis an
Cybermedia Verlag GmbH, Wallbergstr. 10, 86415 Mering.

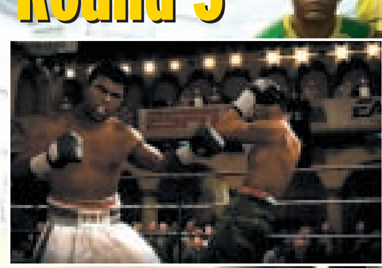
Hinweis
Besitzer eines 4:3-Fernsehers aufgepasst: Da alle Xbox-360-Videos im Breitbildformat auf der DVD vorhanden sind, muss der DVD-Player auf das Bildformat ‚16:9 Letterbox' gestellt werden. Das gilt auch für die PS2: Im DVD-Player-Menü (per Select-Taste) wählt Ihr in den Einstellungen ‚4:3 Letterbox'.
Besitzer eines 16:9-Fernsehers sollten das Bildformat am TV auf Automatik stellen, da auf der MAN!AC-DVD zwei Bildformate (4:3, 16:9) wechseln.

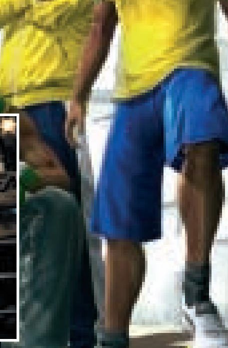
Die DVD langsam und vorsichtig aus dem Heft trennen!

Far Cry Instincts: Predator



Fight Night Round 3





Knallharte Wummen treffen knallharte Fäuste: Preview der neuen "Far Cry"-Episode und Test von "Fight Night 3".

Trailer
Project IM
Splinter Cell Double Agent
Suikoden 5

Previews
Dirge of Cerberus – Final Fantasy 7
Far Cry Instincts: Predator
Final Fight Streetwise
FlatOut 2
Odama
OutRun 2006: Coast 2 Coast
Prey
Top Spin 2
Tourist Trophy

Tests
25 to Life (Import)
America's Army: Rise of a Soldier
Atelier Iris: Eternal Mana
Drakengard 2
FIFA Street 2
Fight Night Round 3
Full Spectrum Warrior: Ten Hammers
Himmel und Huhn
Project Zero 3: The Tormented
Tak: Die große Juju-Jagd
Trapt
Wild Arms 4 (Import)
Zathura

Handheld
Gamepark GP2X (Hardware)
Metal Gear Ac!d 2 (Trailer)
Metal Gear Saga Vol. 1 (Trailer)
OutRun 2006: Coast 2 Coast (Preview)
Splinter Cell Essentials (Preview)
The Silent Hill Experience (Trailer)

Handheld Test
Breath of Fire 3
Exit
FIFA Street 2
Key of Heaven
Lemmings
Phoenix Wright: Ace Attorney
Street Fighter Alpha 3 MAX

Extended
Next Level: Grafik von Morgen – Teil 1
Spiel-Film: The Last Ninja (C64)
Trailer: A-VCS-Tec Challenge

anyMAN!AC
Die neuen Klingeltöne

Credits / Outtakes

Inhalt 04-2006

Trailer
Project IM
Splinter Cell Double Agent
Suikoden 5

Previews
Dirge of Cerberus – Final Fantasy 7
Far Cry Instincts: Predator
Final Fight Streetwise
FlatOut 2
Odama
OutRun 2006: Coast 2 Coast
Prey
Top Spin 2
Tourist Trophy

Tests
25 to Life (Import)
America's Army: Rise of a Soldier
Atelier Iris: Eternal Mana
Drakengard 2
FIFA Street 2
Fight Night Round 3
Full Spectrum Warrior: Ten Hammers
Himmel und Huhn
Project Zero 3: The Tormented
Tak: Die große Juju-Jagd
Trapt
Wild Arms 4 (Import)
Zathura

Handheld
Gamepark GP2X (Hardware)
Metal Gear Ac!d 2 (Trailer)
Metal Gear Saga Vol. 1 (Trailer)
OutRun 2006: Coast 2 Coast (Preview)
Splinter Cell Essentials (Preview)
The Silent Hill Experience (Trailer)

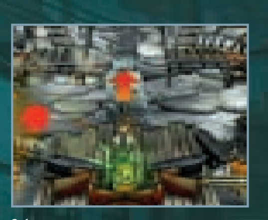
Handheld Test
Breath of Fire 3
Exit
FIFA Street 2
Key of Heaven
Lemmings
Phoenix Wright: Ace Attorney
Street Fighter Alpha 3 MAX

Extended
Next Level: Grafik von Morgen – Teil 1
Spiel-Film: The Last Ninja (C64)
Trailer: A-VCS-Tec Challenge

anyMAN!AC
Die neuen Klingeltöne

Credits / Outtakes


Dirge of Cerberus – Final Fantasy 7


Odama

MAN!AC DVD

04-2006 | OUTRUN 2006: COAST TO COAST | Dirge of Cerberus - Final Fantasy 7 · Far Cry Instincts: Predator · FIFA Street 2 · Odama · Splinter Cell Double Agent · Prey · Top Spin 2 · uvm.

DIE GANZE WELT DER VIDEOSPIELE

MAN!AC DVD

04-2006

OUTRUN 2006 COAST 2 COAST

Segas neuer Arcade-Raser auf Handheld und Konsole

FIFA STREET 2

Im DVD-Check: Cooler Trick-Fußball auf Hinterhöfen

Das DVD-Cover entlang der gestrichelten Linie für eine handelsübliche DVD-Hülle („Keep-Cover") ausschneiden.



"Ghost Recon Advanced Warfighter" (Ubisoft, 2006)

DU BIST MAN!AC

Das hätte 1993 keiner der vier Urheber zu träumen gewagt: Fast 13 Jahre und 150 Ausgaben nach der Gründung berichtet MAN!AC als ältestes Multiformat-Magazin in Deutschland immer noch jeden Monat über die zweitschönste Nebensache der Welt – Videospiele. Grob überschlagen bedeutet das etwa 16.500 Seiten gefüllt mit Tests, Previews, Tipps und Reportagen. Im heutzutage mitunter recht kurzlebigen Blätterwald eine reife Leistung, die ohne treue Leserschaft nicht möglich gewesen wäre. Dafür wollen wir uns mit einem Gewinnspiel der besonderen Art bedanken: Preise im Wert von 15.000 Euro warten auf neue Besitzer, viele Geräte oder Spiele sind durch Entwickler-Unterschriften sowie spezielle Designs einmalig.

Eure Beteiligung ist auch an anderer Stelle gefragt. Wie auf den Leserbriefseiten schon einige Male erwähnt, arbeiten wir hinter den Kulissen an der Modernisierung der MAN!AC. Die nächste Konsolengeneration rückt unaufhaltsam näher (beziehungsweise ist mit der Xbox 360 schon im Wohnzimmer angekommen), und damit auch diverse notwendige Änderungen. Angefangen vom Breitbildformat der Screenshots über die neuen Multimedia-Funktionen bis hin zu dem völlig anderen Spielansatz eines Nintendo Revolution – um den NextGen-Features gerecht zu werden, müssen wir uns einiges einfallen lassen. Und da der Videospiel-Redakteur von Natur aus der faulen Spezies angehört, die den ganzen Tag nur Zocken im Sinn hat, dürft Ihr die Arbeit machen.

Spaß beiseite: Lasst Eurer kreativen Ader freien Lauf und schreibt uns, was Euch an der MAN!AC gefällt und was Ihr für dringend verbesserungswürdig erachtet, vor allem im Hinblick auf die nächste Konsolengeneration. Schickt Eure Vorschläge an leserbriefe@maniac.de, per Post an die Verlagsadresse oder nutzt den Mitmachzettel unten. Wir werden jede Einsendung genau studieren und in unsere Diskussionen einfließen lassen.



Nicht verpassen: Die neue Mobile Gamer liegt seit 17. Februar am Kiosk.

MEINUNG DES MONATS

Kreuzt Eure Meinung auf dem Coupon an, klebt ihn auf eine Postkarte und ab geht's damit an:

Cybermedia Verlag
Meinung des Monats
Wallbergstr. 10, 86415 Mering

Einsendeschluss ist der 7. April 2006. Alternativ könnt Ihr eine E-Mail (samt vollständiger Adresse!) an leserpost@maniac.de senden. Unter den Teilnehmern verlosen wir je ein Spiel für PS2, Xbox und NGC. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Das Umfrage-Ergebnis findet Ihr jeden Monat auf den Leserbriefseiten.

Ihr findet an der MAN!AC etwas ganz besonders toll oder schlecht? Dann schreibt uns Eure Meinung oder Änderungswünsche!

MAN!AC-MEINUNG NR. 42

Folgendes wünsche ich mir künftig in der MAN!AC:

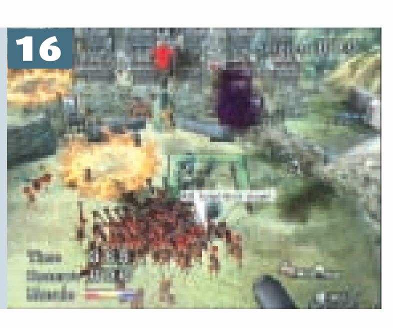
Ich besitze

○ PS2 ○ Xbox ○ 360 ○ NGC ○ GBA ○ DS ○ PSP

Ich kaufe mir

○ PS3 ○ Revolution

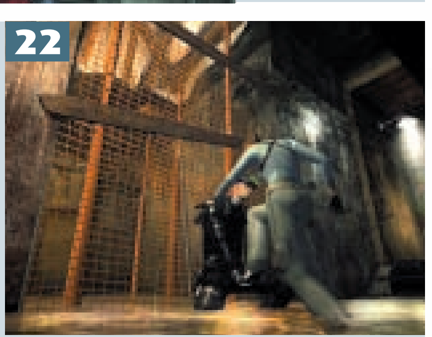
INHALT



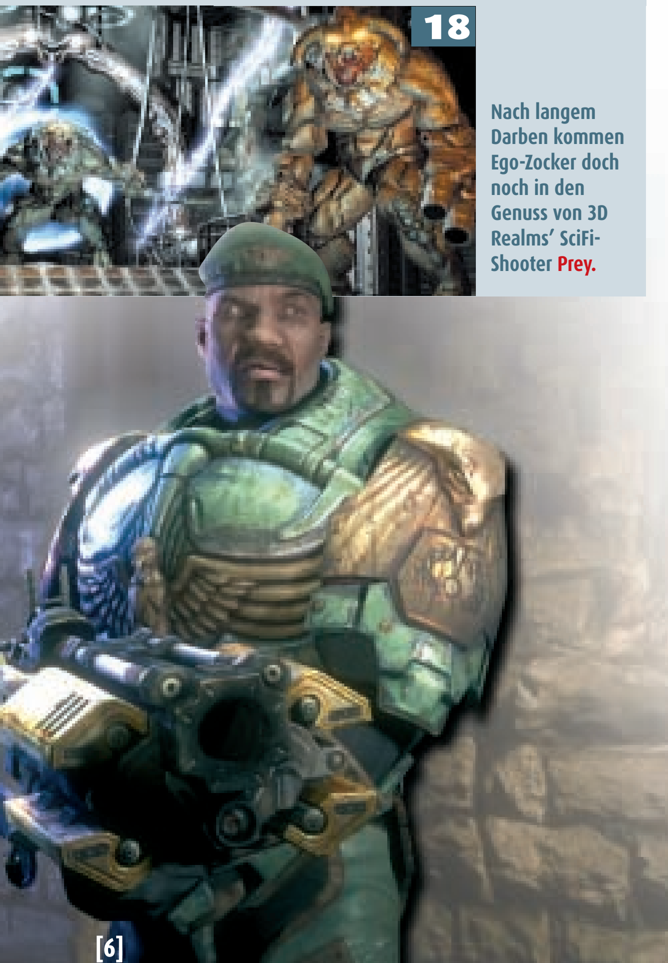
16 Pinball-Strategie-Mix: In Nintendos skurrilem Genremix Odama haltet Ihr die Kugel in der Luft und Eure Krieger mit Mikro-Befehlen bei guter Laune.



8 Square-Enix geht ungewohnte Wege: Wir werfen einen ausführlichen Blick auf den Action-Ableger Dirge of Cerberus: Final Fantasy 7 mit einem wandelbaren Vincent Valentine.



22 Teamwork ist Trumpf in Splinter Cell Double Agent. Sam Fisher muss diesmal auf die Hilfe seines Knast-Komplizen setzen.



18 Nach langem Darben kommen Ego-Zocker doch noch in den Genuss von 3D Realms' SciFi-Shooter Prey.

PREVIEWS

8 Dirge of Cerberus: Final Fantasy 7
Der Action-Kracher füllt die beliebte "Final Fantasy 7"-Welt mit neuem Leben: MAN!AC begleitet Vincent Valentine auf seiner bleigeschwängerten Vendetta

14 Unreal Tournament 2007
Der traumhaft schöne Next-Generation-Shooter kommt exklusiv für die PS3

16 Odama
Ungewöhnlicher Genre-Mix: Nintendo kombiniert Pinball-Action mit Strategie

18 Prey
3D Realms innovatives Shooter-Spektakel stellt die Spielewelt auf den Kopf

22 Splinter Cell Double Agent
Kann Sam Fisher vom Knacki zum Weltenretter mutieren?

24 Far Cry Instincts Predator / Next Chapter
Doppelschlag für 360: Wir besuchten die Entwickler der Ego-Perle

26 Rumble Roses XX
Da gibt's was auf die Augen: Das freizügige Wrestling kommt für die Xbox 360

28 Tourist Trophy
Polyphony bringt neuen Schwung ins darbende Motorrad-Genre

KURZ-PREVIEWS

31 FlatOut 2
31 And 1 Basketball
30 Jaws Unleashed
30 Top Spin 2

HANDHELD-PREVIEWS

93 GP2X-Handheld
92 Metal Gear Acid 2
92 Metal Gear Solid: Dig. Comic
92 Silent Hill Experience
92 Tao's Adventure: Curse of the Demon Seal

AKTUELL

32 Nachrichten: Neuheiten aus der Industrie
34 Serien-Täter: Alle Fakten über die zehn größten Videospiel-Reihen

35 Final Fantasy
36 Gran Turismo
37 Grand Theft Auto
38 Halo
39 Metal Gear Solid
40 Resident Evil
41 Super Mario
42 Tekken
43 The Legend of Zelda
44 Tomb Raider

50 Highlights: Unsere Spiel-Referenzen für alle Konsolen und Genres
68 Termine & Charts: Alle Hits von heute und morgen im Überblick
102 150 Ausgaben MAN!AC: Einblicke in 13 Jahre Redaktionsalltag
104 Jubiläums-Gewinnspiel: Staubt feine Preise zum großen Fest ab

SERVICE

106 Leserbriefe: Das habt Ihr zu sagen
108 Know-how: Media-Center-Verbindung zwischen Xbox 360 und PC
109 Peripherie-Tests: Zubehör für Eure Konsolen
110 Last Resort: Cheats & Kniffe zu aktuellen Videospielen

RUBRIKEN

5 Editorial
70 So werten wir
45 Abonnement
113 Nachbestellung
114 Impressum
114 Inserenten
114 Vorschau

PAL-TESTS

Seite	Titel	Genre	PS2	Xbox	GC
86	America's Army: Rise of a Soldier	Ego-Shooter		✗	
88	Atelier Iris: Eternal Mana	Rollenspiel	✗		
77	Black	Ego-Shooter	✗		
82	Commandos Strike Force	Ego-Shooter	✗	✗	
83	Dancing Stage Unleashed 3	Musikspiel		✗	
84	Drakengard 2	Action	✗		
74	FIFA Street 2	Sportspiel	✗	✗	✗
78	Fight Night Round 3	Sportspiel	✗	✗	
76	Full Spectrum Warrior: Ten Hammers	Strategie		✗	
89	Himmel und Huhn	Jump'n'Run	✗	✗	✗
85	King of Fighters 2003	Beat'em-Up	✗	✗	
80	Project Zero 3: The Tormented	Action-Adventure	✗		
90	Tak: Die große Juju-Jagd	Jump'n'Run	✗	✗	✗
83	Trapt	Action	✗		

NEXTGEN-TESTS

Seite	Titel	Genre		Xbox 360	
87	Burnout Revenge	Rennspiel		✗	
78	Fight Night Round 3	Sportspiel		✗	
72	Ghost Recon Advanced Warfighter	Action		✗	

IMPORT-TESTS

Seite	Titel	Genre	PS2	Xbox	GC
48	25 to Life	Action	✗		
46	Wild Arms 4	Rollenspiel		✗	

HANDHELD-TESTS

Seite	Titel	Genre	PSP	GBA	DS
97	ATV Offroad Fury: Blazin' Trails	Rennspiel	✗		
99	Breath of Fire 3	Rollenspiel	✗		
96	FIFA Street 2	Sportspiel	✗		
95	Himmel und Huhn	Jump'n'Run		✗	
99	Key of Heaven	Rollenspiel	✗		
96	Lemmings	Denkspiel	✗		
96	Mega Man Maverick Hunter X	Jump'n'Run	✗		
97	MX vs. ATV Unleashed: On the Edge	Rennspiel	✗		
97	Phoenix Wright: Ace Attorney	Adventure			✗
98	Rengoku: Tower of Purgatory	Action	✗		
94	Resident Evil Deadly Silence	Action-Adventure			✗
98	Sega Casino	Simulation			✗
98	Street Fighter Alpha 3 MAX	Beat'em-Up	✗		
95	Tak: Die große Juju-Jagd	Jump'n'Run		✗	

MAN!AC EXTENDED

52 Japan spricht Deutsch
Wissenswerte und witzige Deutsch-Ausflüge in fernöstlichen Spielen

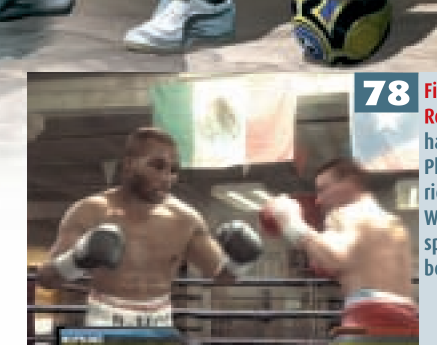
56 Sega, die Spielhallenkönige
Wir wagen uns in die Spielhölle und zocken drei aktuelle Sega-Arcade-Hits

58 Leben geben und leben lassen
Wie Gottspiele Euch in die Rolle des Allmächtigen schlüpfen lassen

62 Next Level: Grafik von morgen – Teil 1

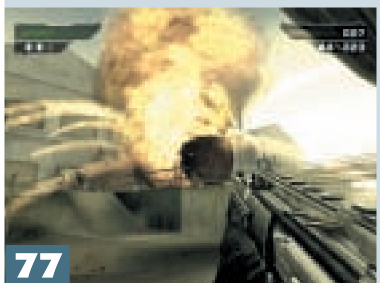
63 Web-Tipp: Wenn die Maus zur Waffe wird – Flashgames für zwischendurch

64 Retro: Groß und pixelig Level 1 – Mächtige Bosse der Videospiel-Frühzeit



78 Fight Night Round 3 haut auf allen Plattformen richtig rein. Welche Version spielt sich am besten?

72 Grafikblender oder Taktik-Perle? Erklimmt Ghost Recon Advanced Warfighter den Action-Thron auf der Xbox 360?



77 Für der Xbox als genial befunden, muss Black nun auf der PS2 die Grafikmuskeln spielen lassen.



Leben geben und leben lassen

54 Von "Populous" über "Actraiser" bis zu den "Sims": Unter dem Motto Leben geben und leben lassen beleuchten wir 'God-Games'.





Dirge of Cerberus Final Fantasy 7

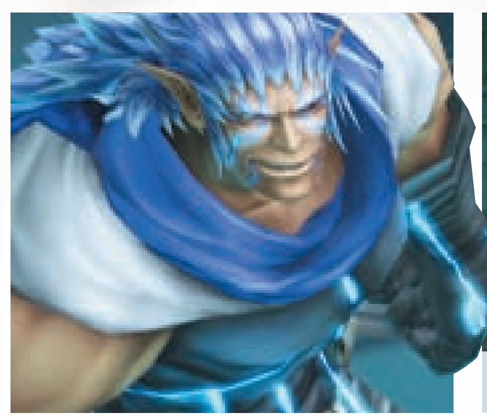
Mit rund acht Jahren Verspätung erweitert Square seinen "Final Fantasy 7"-Kosmos: Schlüpft in die spitzen Stiefel von Wer-Bestie Vincent Valentine und erlebt ein rasantes Action-Abenteuer!



Kommt nur für Mobiltelefone und erzählt die Story vor "FF 7": "Before Crisis"

Compilation of Final Fantasy 7

Nein, diesen Begriff haben wir uns nicht ausgedacht: "Compilaton of Final Fantasy 7" – so betitelt Square-Enix selbst die späte und überraschende Weiterverarbeitung seines erfolgreichsten Rollenspiels. Für uns unverständlich: Noch immer wurde von offizieller Stelle keine Neuauflage des eigentlichen Spiels angekündigt – dafür aber zwei (vermutlich ausschließlich für Japan entwickelte) Handy-Titel. Das RPG "Before Crisis" soll den Werdegang der Avalanche-Gruppe erzählen und wurde zeitlich vor "FF 7" angesiedelt. Angeblich zwischen "Before Crisis" und "FF 7" handelt "Crisis Core" – ein Action-Rollenspiel für PSP, zu dem bislang weder Infos noch Bilder verfügbar sind. Erheblich sinnloser mutet da schon ein "FF7"-Snowboarding an, in dem Cloud und Co. auf die Piste gehen. Ein Fall für Freunde japanischer Zeichentrickfilme wird der Anime "Last Order" vom prominenten Studio 'Madhouse' ("Tokyo Godfathers"): Hauptfigur des ca. 25-minütigen Films (liegt in Japan der 'Ultimate Edition' von "Advent Children" bei) ist Zack – ein ehemaliger 'SOLDAT'-Kollege von Hauptcharakter Cloud. Bisher ebenfalls nur für Japan gedacht sind die beiden Bücher "On the Way to a Smile" (offizielle Kurzgeschichtensammlung) und "Maiden Who Travels the Planet" (Fan-Fiction rund um Aerith Gainsborough).



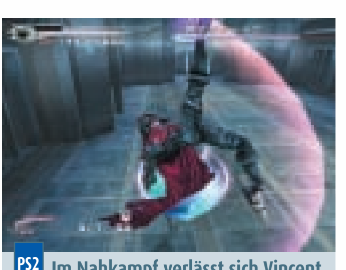


PS2 Spitzohr Azul bringt Euch mit einer gigantischen Kanone ins Schwitzen. Lasst die Fässer hochgehen, wenn er daneben steht!

Ist er es oder ist er es nicht? Mit seiner langen, zerzausten Haarpracht, den spitzen Panzerstiefeln, dem glänzenden Bondage-Anzug und weiblich anmutenden, fein geschnittenen Zügen erinnert Squares Vincent Valentine frappierend an frühe Kino-Inkarnationen von Hollywood-Größe Johny Depp – "Edward mit den Scherenhänden" lässt grüßen. Dass Square seine Helden spätestens seit "Final Fantasy 8" gerne an asiatischen oder westlichen Stars orientiert, ist schon lange keine Geheimnis mehr – nicht zuletzt aufgrund ihrer Verwandtschaft zu japanischen Pop-Ikonen schafften es Charaktere wie Squall, Titus oder Seifer, endlich auch das schöne Geschlecht in den Rollenspiel-Bann zu ziehen: Kein Genre-Vertreter ist bei Frauen so beliebt wie "Final Fantasy". Und er hat's möglich gemacht: Tetsuya Nomura ist seit Teil 7 führender Charakter-Designer der Serie – und damit auch der Vater von Squall, Oberbösewicht Sephiroth und Vincent Valentine. Einziger Ausreißer: Für "Final Fantasy 9" orientierte man sich beim Charakter-Design ausschließlich an den Vorlagen der japanischen Illustratoren-Legende Yoshitako Amano. Dessen Helden Zidane, Vivi, Adelbert, Garnet & Co. wirkten wie knuffige Inkarnationen von "Der Zauberer von Oz" und führten die Serie zu ihren 16-Bit-Wurzeln zurück – und hatten mit den erwachsenen, oft sehr androgyn anmutenden Figuren des populären Nomura nichts mehr gemein. Das Resultat: Der vom Erfolg verwöhnte Rollenspiel-Riese verzeichnete die schwächsten Verkaufszahlen, seit man mit "Final Fantasy 7" 1997 den Startschuss für die PSone-Entwicklung gab.

Die Rückkehr

Grund genug für Square, sich bei künftigen Episoden wieder auf Nomura-Figuren zu verlassen – so auch



PS2 Im Nahkampf verlässt sich Vincent gerne auf wuchtige Kick-Kombos.



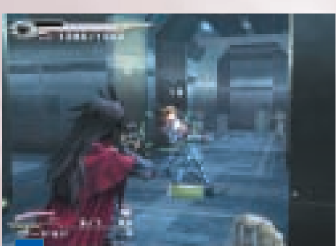
PS2 Vom Feind besetzt: das Hauptquartier der 'World Restoration Org.'.



PS2 Brave Gegner: Das dumpfe Schlachtvieh verweilt meist an einem Fleck und Ihr durchsiebt ganz bequem eins nach dem anderen.



PS2 Ebenso schön wie gefährlich: die Wissenschaftlerin Shalua Rui.



PS2 Blitzschnell, aber schwach: die kleine Shelke habt Ihr schnell besiegt.



XB Ballert den 'Deep Ground'-Handlanger von seinem Jet-Bike, bevor er frontal auf Euch zu rauscht: Dann ist eine schmerzhafte Kollision fast unvermeidlich.



XB Mission Mutante: Wer genügend magische Energie gesammelt hat, darf sich in eine wilde Bestie verwandeln und sogar Feuerbälle schleudern.

bei "Dirge of Cerberus", in dem der Charakter-Designer seinen stillen "FF 7"-Außenseiter Vincent Valentine zu neuen Ehren bringen darf. Früher kaum mehr als eine ungeschlachte Gliederpuppe mit großen Knopfaugen, zeigt sich der neue Vince als zottelmähniger Gothic-Fighter im hautengen Fetisch-Suit sowie mit wallendem, purpurroten Umhang und tiefgründigem Mienenspiel – ein einsamer Wolf, der die Herzen von Spielerinnen zum Schmelzen bringt und seine Verwandtschaft zu Johnny Depp beim besten Willen nicht leugnen kann. Allerdings dürfte Hollywood-Ikone nicht halb so wehrhaft sein wie sein entfernter Videospiel-Vetter: Der fast schon hünenhafte Vince hat sich bereits in "Final Fantasy 7" als ausgesprochene Kämpfernatur erwiesen, aber erst hier darf er seine Bestimmung als wilde Bestie erfüllen. Mit seinen schicken, langläufigen Pistolen und der Fähigkeit, sich im Eifer des Gefechts in einen reißenden Werwolf zu verwandeln, ist der ehemalige Daten-Streiter für eine Karriere als Action-Held geradezu prädestiniert. Und tatsächlich: Zur Enttäuschung vieler "Final Fantasy"-Fans ist Vincents persönliches Serien-Spinoff "Dirge of Cerberus" keine Zahlenschlacht, sondern eine knallharte Ballerei. Die soll – laut Square – mit ihrer ausladenden Handlung, zahllosen Dialog-Sequenzen und Parallelen zu "FF 7" (darunter z.B. alte Bekannte wie die Inventar-Objekte) vor allem Rollenspieler ansprechen – aber das eigentliche Spielgeschehen straft diese Aussage Lügen: Gemäß der Ballermann-Devise "Bummbumm, ich schieß den Gegner um!" betätigt sich der ehemalige (geheime) RPG-Charakter hier vor allem als Munitionsvernichter.

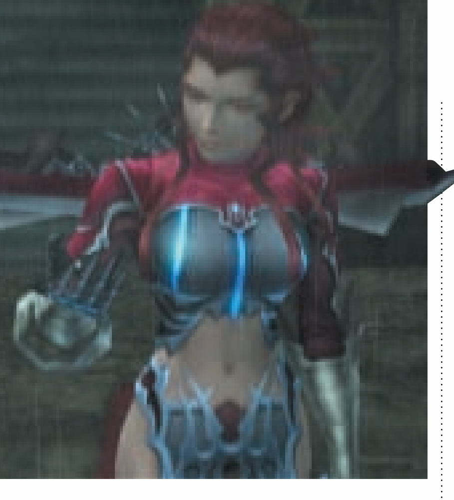
Mit seiner archaischen Pistole schickt er ganze Hundertschaften von "Deep Ground"-Soldaten (so der Name einer neuen mysteriösen Militär-Division) und genmutierten Bestien in den Pixel-Staub. Dabei ist Vince mit einer Mischung aus Adventure-Handhabe und Ego-Shooter-Steuerung zugange: Hastet Euer Scharfschützen-Spargel durch verwüstete Städte oder durchforstet er metallisch texturierte Korridore und klebrig grüne Kanäle nach dringend benötigten Heil-Gegenständen, schaut Ihr ihm aus der Verfolgerperspektive über die Schulter. Allerdings darf Mr. Valentine aus diesem Blickwinkel nur seine Nahkampfattacken einsetzen: Lasst die garstigen Widersacher mit der X-Taste Eure gepanzerten Handschuhe und Stiefel spüren!

Sicher fühlt sich Euer Alter Ego allerdings nur, wenn er die Finger am Abzug hat: Drückt Ihr L1 oder R1, dann zoomt die Kamera näher an Vincent





PS2 Verzaubern mit hohem Detailgrad, viel Sex-Appeal und toller Mimik: die 3D-Figuren.



PS2 Manchmal kommen sie wieder: 'Deep Grounds' waffenstarrenden Helikopter müsst Ihr gleich zweimal vom Himmel holen.

ran, so dass Ihr jetzt nur noch seine obere Körperhälfte seht und Eure Widersacher mit einem Fadenkreuz anvisiert. Wie zuvor dirigiert Ihr Vince über den linken Analogstick – allerdings kommt jetzt der rechte hinzu. Mit dessen Hilfe bewegt Ihr den Zielkringel und bestimmt so die Blickrichtung Eures Konterfeis. Doch Obacht: Wer die voreingestellte Kontroll-Methode wählt, der dirigiert Vincent invertiert, während er die Feinde mittels direkter Steuerung anvisiert. Erschwerend kommt die Trägheit der sperrigen Heldenfigur hinzu, die Euch mehr als einmal die Sichtlinie blockiert und Shooter-typische Manöver wie lockeres 'Um den Gegner herum strafen' nahezu unmöglich macht. Die Folge: Ihr wechselt ständig zwischen Adventure- bzw. Baller-Steuerung und verliert allzu schnell den Überblick.

Zum Glück verhalten sich die meisten Gegner wie tumbes Schlachtvieh: Ganz so, als wollten die Designer auf diese Weise den Mangel an Kontrolle wettmachen, lassen sie die gegnerischen Soldaten brav in Reih und Glied aufmarschieren. Dort bleiben sie dann meist auch bis zu ihrem unvermeidlichen Exitus, um sich wie Zinnsoldaten umpusten zu lassen.

Wer's trotzdem nicht geregelt bekommt, der sammelt an blau glänzenden Aufladepunkten Energie für das, was Ihr in "FF 7" nur durch den berüchtigten 'Limit Break' erreicht habt: Vincent mutiert zum haarigen Monstrum, das seine Widersacher mit Fängen und Klauen auseinander nimmt.

Diese Taktik hilft Euch vor allem bei besonders harten Endgegner-Nüssen wie einem Raubtier-ähnlichen Muskelprotz weiter. Und schließlich gibt's auch Widersacher, die – quasi zum Ausgleich für ihren niedrigen KI-Quotienten – eifrig Treffer schlucken oder Euch durch simple Manöver in Schach halten: Roboter schubsen Euch mit ihren Schildarmen vor sich her. Echsenmenschen verwickeln Vince ruckzuck in ein Handgemenge, wenn Ihr sie nicht früh genug von ihren Laufstegen pustet.



PS2 Präsident Reeve Tuesti und Cait Sith. Letzterer wird später spielbar.

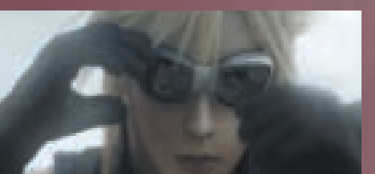
Das Erbe

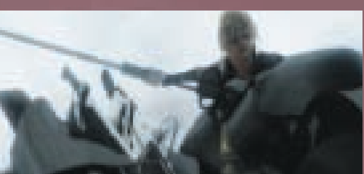
Aber aller Ballerwut zum Trotz – so ganz ohne das Square-typische Rollenspiel-Vermächtnis kommt auch "Dirge of Cerberus" nicht aus: Zwischen den Scharmützeln verkaufen Euch Soldaten altbekannte Objekte, mit denen Ihr die angeschlagene Energieleiste wieder auf Vordermann bringt oder im Falle eines plötzlichen Bildschirmtods Auferstehung feiert.

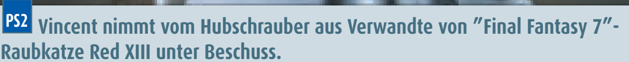
Aufwändiges Render-Kino für UMD und DVD: Advent Children

Ein Fall für ausgesuchte Event-Kinos sowie Euren DVD-Player bzw. die PSP ist der Computer-animierte Trickfilm "Advent Children" aus Square-Enix' eigenen Studios. Nachdem sich Square mit dem gefloppten "Final Fantasy: Die Mächte in Dir" quasi in den Bankrott wirtschaftete, versucht man es jetzt mit der Fortsetzung zu einem Spiel. In "FF 7" wurde die Welt zerlegt – hier wird sie zusammengeflickt. Aber der Wiederaufbau stellt Cloud und seine ehemaligen Mitstreiter vor neue Probleme: Nicht nur, dass eine mysteriöse Seuche den Großteil der Menschheit dahin rafft – nein, dunkle Zeichen kündigen die Herabkunft einer neuen finsteren Macht an. Ist Sephiroth zurück? Bisher erntete der Film wegen seiner Höhepunkt-armen, verqueren Geschichte mäßige bis vernichtende Kritiken. "Advent Children" erscheint noch diesen April in Deutschland.





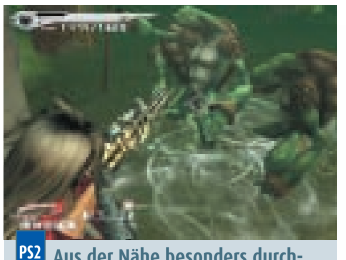


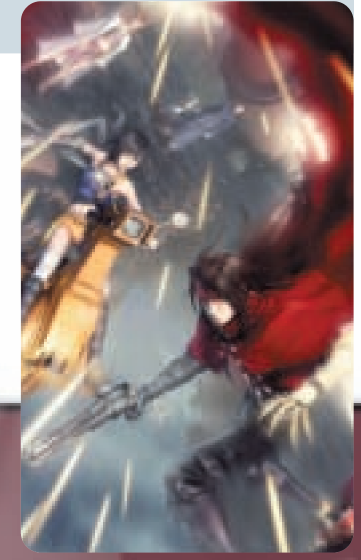


PS2 Vincent nimmt vom Hubschrauber aus Verwandte von "Final Fantasy 7"-Raubkatze Red XIII unter Beschuss.


PS2 Die Kanalisation wird von Schildkrötenmenschen bevölkert.


PS2 Beschützt hier einen kleinen Jungen vor feindlichen Übergriffen,...


PS2 ...damit er Euch durch seine verwinkelte Heimatstadt führt.


PS2 Aus der Nähe besonders durchschlagend: der Gewehr-Aufsatz.



Ein Action-Held und seine Waffen

Von seiner Lieblings-Wumme trennt sich Projektilwaffen-Profi Valentine nicht, aber dafür hat er es mit dem Aufrüsten und Modifizieren: Außer Regenerations-Hilfen und Schlüsselkarten liegen Zubehör-Teile für das coole Schmuckstück Eures Helden über die Schauplätze verteilt. Im Ausrüstungsmenü dürft Ihr unterschiedliche Waffen-Kombis festlegen, um anschließend via Schultertaste bequem zwischen den Tuning-Optionen hin und her zu wechseln.

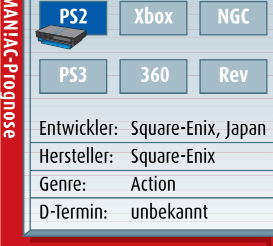


Und was wäre ein ehemaliger Rollenspiel-Recke ohne Stufenaufstieg? Wie gehabt gibt's für aus dem Verkehr gezogene Feinde reichlich Erfahrungspunkte. Einen höheren Level beschert Euch der sauer erballerte Punktesegen aber erst nach Ende eines Abschnitts: Jetzt investiert Ihr entweder in eine höhere Stufe oder Ihr münzt die EP in harte Währung um, damit Ihr im anschließenden Shop-Menü nicht mit leeren Händen da steht. Wirklich 'leveln' indes könnt Ihr hier nicht: Wo in den „Final Fantasy"-Rollenspielen an frei gekämpften Stellen immer wieder zufällig EP-trächtige Monster aus dem Boden wachsen, gibt's bei „Dirge of Cerberus" keinen unbegrenzten Gegner-Nachschub.

Aber eine Geschichte von gewohnt epischen "Final Fantasy"-Proportionen – die ist garantiert: Nach den Ereignissen in "Advent Children" (siehe Kasten) wird Vincent vom Präsidenten der neu formierten Ordnung zu einem Fest in Kalm eingeladen. Aber statt Feuerwerkskörpern fliegen dort bald die Projektile: Die Gruppe "Deep Ground" soll einst vom untergegangenen ShinRa-Konzern ins Leben gerufen worden sein und will jetzt die Macht an sich reißen. Die Folge: Bleihaltige Luft – und mehr Zwischensequenzen, als die Spielfluss-Polizei erlaubt. Die wurden übrigens allesamt mit der Ingame-Engine erstellt: Wunderschöne 3D-Modelle posieren vor auffällig tristen Hintergründen. *rb*

Dirge of Cerberus: FF 7

MANIAC-Prognose: 10 9 8 7 6 5 4 3 2 1 0



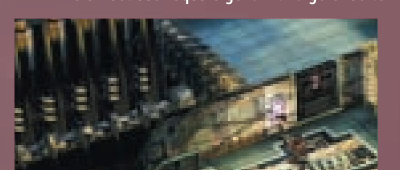
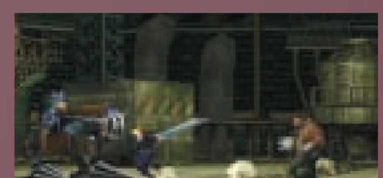
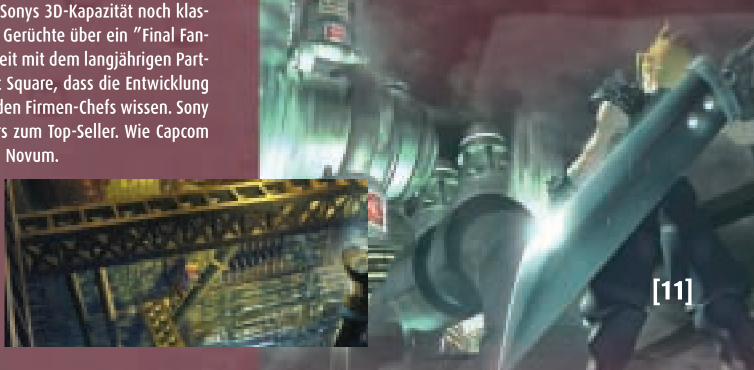
PS2 | Xbox | NGC
PS3 | 360 | Rev

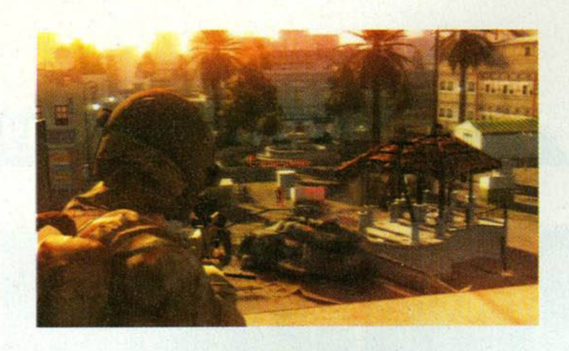
Entwickler:	Square-Enix, Japan
Hersteller:	Square-Enix
Genre:	Action
D-Termin:	unbekannt

Pompös präsentiertes, aber unhandliches Krawumm-Spin-Off. Fans des RPGs freuen sich über neue Story-Häppchen.

Final Fantasy 7 – das Original

Es erscheint 1997 für die alte Playstation – und verändert die Rollenspielwelt. Zu dieser Zeit sind trotz Sonys 3D-Kapazität noch klassische 2D-RPGs oder von verpixelten Kopffüßler-Sprites bevölkerte 3D-Welten die Regel. Nachdem lange Gerüchte über ein "Final Fantasy" für Nintendos Modul-Konsole N64 kursieren, ist die Sensation perfekt, als Square die Zusammenarbeit mit dem langjährigen Partner beendet und die populäre Serie stattdessen zur Playstation-exklusiven Marke macht. Offiziell erklärt Square, dass die Entwicklung für Nintendos Hardware zu teuer sei – aber Insider wollen von persönlichen Differenzen zwischen den beiden Firmen-Chefs wissen. Sony frohlockt: Zusammen mit "Resident Evil" macht "Final Fantasy" die Hardware des Branchen-Newcomers zum Top-Seller. Wie Capcom verbindet auch Square gekonnt vorgerenderte Hintergründe mit Polygon-Charakteren – für das Genre ein Novum.

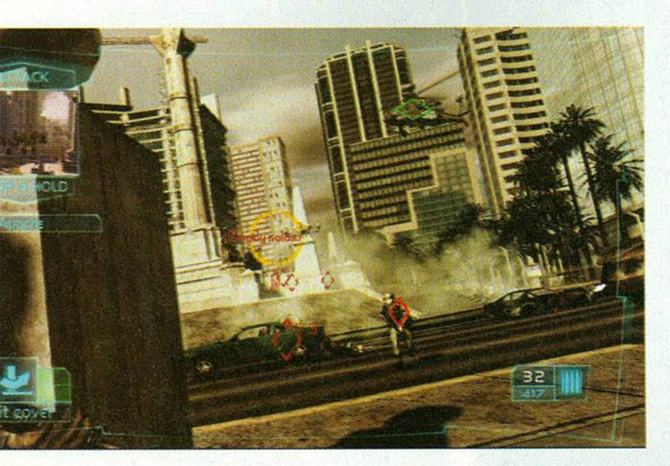






DER SOLDAT DER ZUKUNFT

Setze aktuelle Militär-Prototypen wie z.B. ein Scharfschützengewehr, das durch Wände schießen kann und viele weitere High-Tech-Waffen ein.





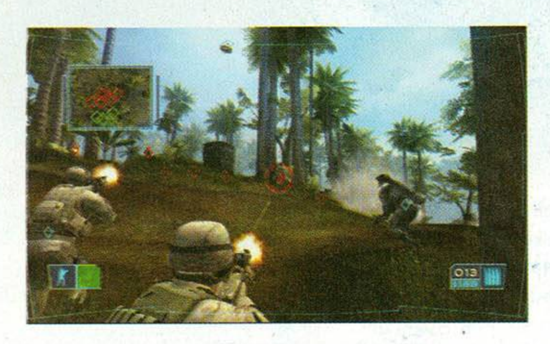
DAS CROSS-COM

Eine satellitenunterstützte Kommunikations-Vorrichtung der US Army, mit der du unbemannte Dronen oder Luftangriffe steuern und Wegpunkte für dein Team setzen kannst.



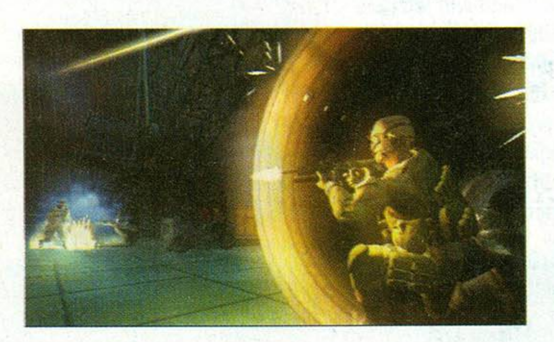


IM JAHR 2013 WERDEN KRIEGE **ANDERS** GEFÜHRT...



STRATEGISCHE ONLINE-GEFECHTE

Erstelle einen eigenen taktischen Kampfplan und erhöhe so die Siegeschancen für dich und dein Team.



MULTIPLAYER KOOP-MODUS*

Spiele mit deinen Freunden in einer Koop-Kampagne, die dich weg von den Unruhen in Mexiko mitten in den Bürgerkrieg in Nikaragua führt.

JOIN THE GHOSTS
WWW.GHOSTRECON.COM





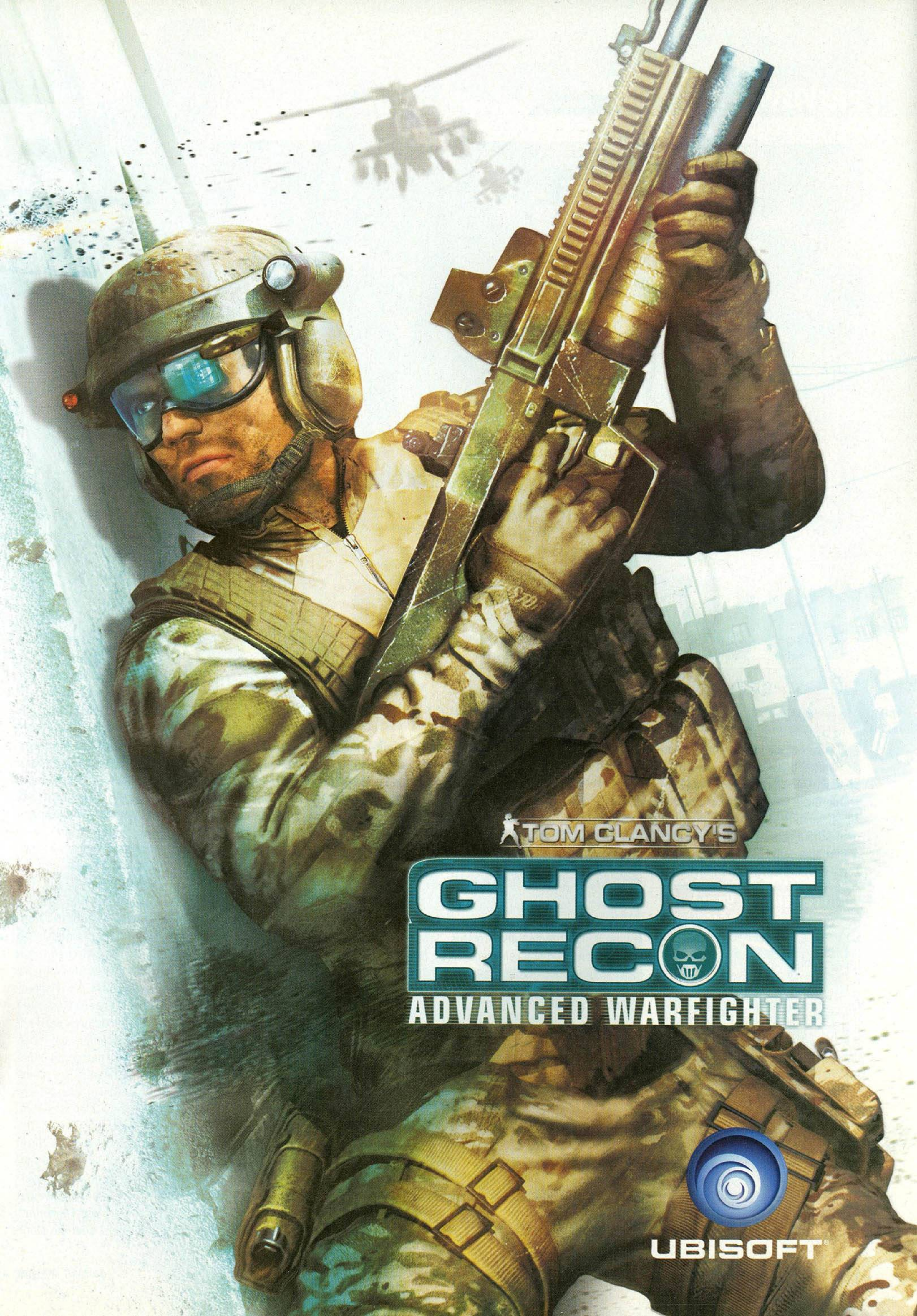




PlayStation.2

Frühjahr 2006

* Koop-Kampagne nicht verfügbar für PlayStation®2


TOM CLANCY'S
GHOST RECON
ADVANCED WARFIGHTER
UBISOFT

PS3 Wer hat die größte? Dicke Wummen gehören zum guten Ton bei "UT".

Unreal Tournament 2007

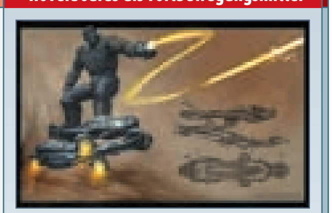
Wir lassen die Grafikbombe platzen: Erfahrt, warum mit dem heiß ersehnten PS3-Shooter eine neue Zeitrechnung anbricht.

"Was hat die nächste Generation außer besserer Grafik noch zu bieten?" Epic-Vizepräsident Mark Rein wurde diese Frage in letzter Zeit viel zu oft gestellt. Er betont: "Moment mal! Schaut nochmal hin. PC-Besitzer geben über 500 Euro für eine Grafikkarte aus, um solch eine Pracht auf den Monitor zu zaubern. Wir sprechen hier von einer Konsole, die als Gesamtpaket preislich wahrscheinlich darunterliegt. Also spielt den Punkt 'bessere Grafik' nicht so herunter." Und er scheint Recht zu haben: Die Echtzeit-PS3-Bilder sehen fast zu schön aus, um wahr zu sein. Wie viel Unterschied zur Xbox-360-Optik letztlich zu sehen sein wird, muss das fertige Produkt beweisen. Die "Unreal Engine 3" lässt jedenfalls ihre Muskeln spielen – von bröckelig-zerfurchten Wand- und Bodentexturen über realistische Licht- und Schattenspiele bis hin zu gleißenden Partikeleffekten. Zoomt die Kamera an die Kämpfer heran, erkennen wir feinste Hautporen, Bartwuchs, tiefe Narben – Gesichter, in die zahllose Schlachten ihre Spuren gegraben haben.

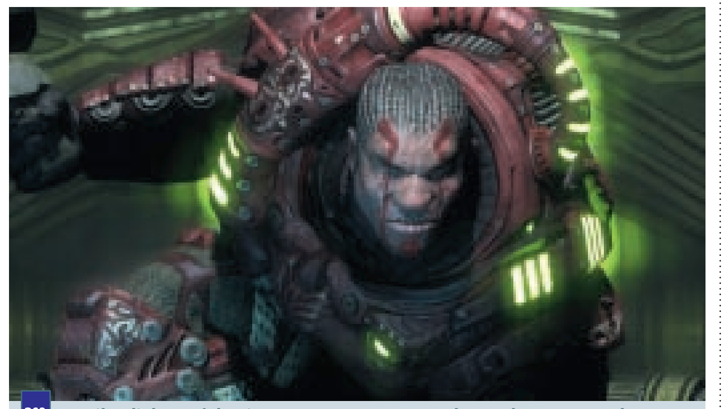
Die Sorge, dass die dargebotene Grafikpracht auf Kosten der Bildrate geht, entkräftet Rein mit einer Zahl: 49. Bereits zu diesem frühen Zeitpunkt flimmert ein noch nicht optimiertes "Unreal Tournament 2007" mit beeindruckenden 49 Bildern pro Sekunde über den HDTV-Schirm – das finale PS3-Produkt soll sogar PC-Besitzer neidisch ins Konsolenlager blicken lassen.

Frei wie ein Vogel

Hoverboards als Fortbewegungsmittel



Mutige Spieler wagen in "UT 2007" was: Schwingt Euch aufs Hoverboard und düst luftig-leicht übers Schlachtfeld. Besonders praktisch, wenn Ihr mal wieder den Kopf eingebüßt habt und vom Respawn-Punkt möglichst schnell zurück ins Getümmel eilen wollt. Noch rasanter: Krallt Euch via Laserstrahl an den nächsten Flitzer und nutzt dessen Windschatten. Um dem Ganzen die Krone aufzusetzen, vollführen "SSX"-erprobte Boarder waghalsige Stunts, um vom nächsten Sniper mitten im Doppelsalto vom Brett geputzt zu werden.



PS3 Detailverliebt: Auf den imposanten Rüstungen erkennt Ihr Kratzer und Schrammen, auf dem Kopf Eures Kämpfers könnt Ihr jedes Haar zählen.

Schwierige Geburt?

Auf die angeblich so schwer zu programmierende Hardware angesprochen, wiegelt Chef-Coder Tim Sweeney ab: Es sei zwar 'ein Unterschied wie Tag und Nacht' zwischen Titeln für PS2 und PS3, dennoch profitiere man von den gesammelten Erfahrungen und dem mittlerweile existenten Wissen im Bereich der Spieleentwicklung. Sonys Entscheidung, auf einen nVidia-Grafikchip zu setzen, begrüße man bei Epic ebenfalls. Dank programmierbarer Pixel-Shader-Technologien sei er Entwickler-freundlich. Komplett auf die technische Überlegenheit will man sich aber doch nicht verlassen. So wurde das Grundkonzept des beliebten Multiplayer-Shooters um neue Aspekte erweitert und Spielelemente wie Fahrzeuge, künstliche Intelligenz oder die Modi-



PS3 Ja, das ist PS3-Echtzeit-Grafik! Dank "Unreal Engine 3" sorgt ein abgefeuertes Plasmageschoss nicht nur für Schaden beim Gegner, sondern hüllt die gesamte Szenerie in atmosphärisches Zwielicht – Schatten zeichnen sich auf den Kämpfern ab und Licht reflektiert auf den Metallteilen der aufwändig modellierten Rüstung.

Auswahl vertieft und verfeinert. Statt den sechs Vehikeln, die in der 2004er Edition ihre Premiere feierten, rollen nun ganze 18 Maschinen über die mannigfaltigen Schlachtfelder – vom wendigen Einsitzer Manta über den schussgewaltigen Flugkünstler Raptor oder den robusten Alleskönner Scorpion bis hin zum Goliath, einer tonnenschweren, beweglichen Festung. Warum nicht einen Ego-Shooter entwickeln und gleichzeitig die Next-Gen-Lücke im Bereich 'Vehicular Combat' füllen – schließlich ist noch kein neues "Twisted Metal" in Sicht.

'Online top, aber...

...offline nur ein kurzzeitig spaßiges Unterfangen?' Diesen Vorwurf mussten sich bereits einige Serienableger gefallen lassen. "UT 2007" will das besser machen. Executive Producer Jeff Morris betont: "Wir nehmen Solospieler sehr ernst." Dank vertieftem Charakter-Editor, einer elaborierten Story und menschlich agierenden Bot-Mitstreitern ('Nein, ich gehe nicht an die Front!') soll die 'Warfare'-Kampagne auch Einzelkämpfer ans PS3-Pad fesseln.

Egal ob solo oder weltweit – die verbesserte 'Onslaught'-Variante will teambasierte Ego-Ballereien aufs nächste Level katapultieren: Brücken sprengen, wichtige Posten besetzen, mit dem Panzer eine feindliche Festung stürmen. Charakterklassen wird's in "Unreal Tournament 2007" keine geben: Der Spieler soll zu jedem Zeitpunkt entscheiden, ob er sich als Shock-Rifle-Scharfschütze auf einer Anhöhe verschanzt, mit der 'Flak'-Knarre eine Basis stürmt oder sich als Medic, Engineer oder Minenleger verdingt. Trotz all dieser Finessen und dem erweiterten Fahrzeugeinsatz wird "Unreal Tournament 2007" aber vor allem ein kompromissloser Ego-Shooter, der es an allen Ecken und Enden krachen lässt – und das so 'real' wie nie zuvor. *ms*



PS3 Diesen netten Herrn hört man förmlich sagen: "So Freundchen, du denkst also nicht, dass Sonys NextGen-Konsole neue grafische Maßstäbe setzen wird? Denk noch mal genauer drüber nach!"



VIDEO AUF DVD!

Odama

Strategische Pinball-Kriegsführung: Verteidigt Euer Vaterland mit überdimensionaler Flipper-Kugel und Samurai-Armee.

In den 80er-Jahren erschienen etliche Flippersimulationen auf allen Konsolen und Heimcomputern. Mittlerweile fristet das Genre ein Nischendasein. Mit "Odama" zeigen die "Seaman"-Entwickler jedoch, dass Flippern nicht nur aus simplem Ball-hoch-Halten bestehet. Das Spiel schleudert Euch in das feudale Japan: Zwei verfeindete Parteien führen einen erbitterten Krieg, wobei Ihr die Rolle des Yamanouchi-Clan-Gebieters übernehmt – die Anspielung auf den ehemaligen Nintendo-Chef ist natürlich 'rein zufällig'. Dabei verfügt Ihr über zwei Wunderwaffen: Die gewaltige, mit bis zu zwei Flipperpaaren beinflussbare Metallkugel Odama und die mächtige Nin-ten-Glocke. Letztere müssen Eure Träger in das gegnerische Lager tragen, dadurch gewinnt Ihr automatisch die Schlacht. Trefft Ihr die Glocke mit der Odamakugel, zerstört ein ohrenbetäubender Lärm die gegnerischen Truppen.

NGC In den späteren Levels müsst Ihr diverse Aufgaben lösen und Euch mit den Launen der Natur arrangieren.

Die Kugel ist gefallen

Via Mikrofon gebt Ihr Eurer Truppe taktische Befehle. Diese reichen von Ausweichmanöver bis hin zu halsbrecherischen Selbstmord-Attacken. Jedoch müsst Ihr die Moral Eurer Truppen beachten: Blindes Agieren quittieren Eure Soldaten mit Befehlsverweigerung. Gewinnt die Herzen Eurer Armee-Anhänger mit taktisch klugen Manövern und Leckereien wie Reiskuchen, die Ihr via Kanone zielgenau zu Euren Landstreitkräften ballert. Außerdem akquiriert ihre neue Waffenträger, indem Ihr Kontrahenten mit der Odama-Kugel abschießt – passt jedoch auf, dass Ihr nicht Eure eigenen Truppen niedermäht. Trefft Ihr mehr Feinde als eigene Einheiten, schließen sich die Besiegten Eurer Armee an. Der Kriegsschauplatz tobt auf elf pittoresken 3D-Umgebungen. Dabei beeinflussen Berge, Hügel, Täler und Flüsse die Kugelrollbahn. Neben der Tor-Eroberung löst Ihr zahlreiche Bonusaufgaben, die Euren Wehrpflichtigen das Leben erleichtern. Stopft Wasserlöcher, öffnet Schleusen und zerstört gegnerische Häuser. So erhaltet Ihr hilfreiche Items wie mehr Lebensenergie, mehr Zeit (darüber freut Ihr Euch wegen des knackigen Zeitlimits besonders) oder eine durchschlagskräftigere Kugel. Das hektische Spielgeschehen überfordert Einsteiger: Ball im Feld halten, auf die Glocke aufpassen und Truppen kommandieren – alles andere als ein Kinderspiel. Doch wer sich darauf einlässt, freut sich über einen innovativen Flipper-Strategie-Mix, der mit tadelloser Steuerung, gelungener Spracherkennung und neuartigem Spielerlebnis begeistert. *rf*

Odama

MAN!AC-Prognose (Skala 0–10)

PS2	Xbox	NGC
PS3	360	Rev

Entwickler:	Vivarium, Japan
Hersteller:	Nintendo
Genre:	Geschick./Strategie
D-Termin:	März

Innovative, strategische Flipperei mit einwandfreier Steuerung und Ballphysik, aber hektischem und diffizilem Spielablauf.



NGC Bossscharmützel: Am Ende jeder Welt bekriegt Ihr Euch mit einem besonders hartnäckigen Imperator (ganz oben).



NGC Mitteilungsbedürftige Krieger: Wenn Ihr strategisch falsch vorgeht, melden sich Eure Waffenträger zu Wort.







Hallo, ich entstamme den Gedanken eines Designers der zu viel "Quake" gespielt und "Alien" gesehen hat.



Geist vs. Greis: 'Wall Walk' und 'Spirit Walk' gibt's auch im Multiplayer, was ganz neue Herausforderungen schafft.

Prey

Die Videospielwelt steht Kopf: In Human Heads SciFi-Shooter trotzt Ihr den Gesetzen der Schwerkraft und von Leben und Tod.

Stellen wir uns einmal vor, ein Spielefan hätte sich mit seinem Hobby zuletzt auf der E3 im Jahr 1997 beschäftigt. Nach neun Jahren interessiert ihn schließlich, was in der Zwischenzeit mit den Messe-Highlights von damals passiert ist. Er würde nach "Final Fantasy 7", "Metal Gear Solid" und einem indizierten Bond-Shooter fragen. Und wenn er PC- und kein Konsolen-Fan ist, dann würde er sicher wissen wollen, was aus "Dungeon Keeper", "MDK" und "Prey" geworden ist. Die meisten Titel haben sich gut verkauft, viele sogar Fortsetzungen nach sich gezogen, würden wir antworten. Aber "Prey"... Tja, auf das Spiel warten wir heute noch. Und dann müssten wir ihm erklären, warum es 3D Realms ambitionierter SciFi-Shooter bis heute nicht in die Läden geschafft hat.

Die unendliche Geschichte

Für das Scheitern waren zwei Gründe verantwortlich: Ehrgeiz und zu hohe technische Anforderungen. "Prey" sollte schließlich kein Ego-Shooter von der Stange werden. Portal Technologie und Schwerkraft-Spielereien überforderten seinerzeit die Hardware jedoch gründlich. Heute sieht die Sache anders aus: Eine modifizierte "Doom 3"-Engine bringt genügend Power mit, um der ausgefallenen Wünsche der Entwickler Herr zu werden. Die Macher heißen im Jahr 2006 allerdings nicht mehr 3D Realms, sondern Human Head und haben außer dem Grundprinzip und einigen Konzepten "Prey" komplett neu entwickelt. Damals wie heute steht der Story-Modus im Mittelpunkt des Shooter-Geschehens: Als Cherokee-Indianer Tommy vom Militärdienst zu Freundin Jenny und seinem Großvater ins Reservat zurückkehrt, will er eigentlich gleich wieder weg. Der

▪ ▪ ▪ Wanderer zwischen den Welten ▪ ▪ ▪

Wenn Sterben nicht gleich Tod bedeutet

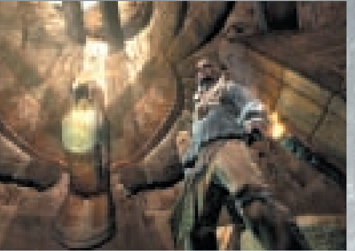
Der Tod ist eine lästige Angelegenheit, besonders für Videospielhelden. Darum haben clevere Entwickler Mittel und Wege gefunden, das Ableben ihrer Protagonisten möglichst nervenschonend zu gestalten. Paradebeispiel für sanftes Sterben ist der untote Vampir Raziel aus "Soul Reaver": Verliert der blauhäutige Spitzzahn im Kampf sein Leben, wechselt er einfach in die spirituelle Welt und tankt dort neue Energie – der Spieler kann ohne lästiges Spielstandladen weiterzocken. Auch Indianer Tommy kann ohne seinen Körper 'überleben': Stirbt der "Prey"-Protagonist, gewährt Euch das Spiel eine zweite Chance. Dafür müsst Ihr in der spirituellen Welt mit Pfeil und Bogen auf Geisterjagd gehen. Jedes erlegte Gespenst füllt Eure Lebensleiste, bis Ihr schließlich in die normale Spielwelt zurückkehren dürft – und zwar zu dem Punkt, wo Euer Lebenslicht ausgeblasen wurde.



Raziel hat gut lachen: Wer schon tot ist, kann schließlich nicht ein zweites Mal sterben.



Gefangen in der spirituellen Welt: Macht Jagd auf geflügelte Geister, um Eure Lebensleiste zu füllen.


Opa hilft: In Traumsequenzen lehrt Euch Euer Großvater spirituelle Kräfte.


Der mutierte Dickwanst riskiert eine große Klappe im Angesicht Eurer dicken Wumme. Zeigt dem ekligen Vieh, wer auf dem Raumschiff das Sagen hat.

Antikörper: Die relativ harmlosen Zweibeiner könnt Ihr noch mit der Zange erledigen. Für die größeren Kaliber braucht Ihr bessere Waffen und die Hilfe von Falke Talon.

Wunsch wird ihm auch prompt erfüllt, allerdings kann sich Tommy über die Art und Weise der Abreise weniger freuen: Zusammen mit anderen Menschen verschleppen Aliens den Indianer auf ein sphäroides Raumschiff. Während sein Großvater E.T. zum Fraß vorgeworfen wird und Jenny im Arbeitscamp landet, gelingt Tommy die Flucht. Anfangs nur mit einem Schraubenschlüssel und Feuerzeug bewaffnet, macht Ihr Euch in dem riesigen, organischen Weltallkreuzer auf die Suche nach der Freundin und einem Ausweg.

Geisterleben

Um zu überleben, muss sich Tommy, der hartnäckig seine Herkunft verleugnet, jedoch mit seiner Kultur auseinandersetzen. Schon nach wenigen Schritten auf dem unbekannten Terrain zieht Euch das Spiel deshalb in einer Vision auf die Erde zurück.


Im Multiplayer- und Solo-Modus müsst Ihr Euch nach allen Seiten absichern – auch nach oben.

Angeleitet vom Geist Eures Großvaters werdet Ihr in die spirituellen Gebräuche Eures Volkes eingewiesen. In mehreren, über das Spiel verteilten Trainingssitzungen erlernt Ihr wissenswerte Taktiken und Fähigkeiten aus dem Fundus indianischer Traditionen, die Euch im Kampf mit den Aliens den entscheidenden Vorteil verschaffen. Die wichtigste Fertigkeit nennt sich 'Spirit Walk' und erlaubt Euch per Knopfdruck, den Körper von Tommy zu verlassen. Als unsichtbare Geisterform schwebt Ihr dann durch Energiebarrieren und erreicht neue Bereiche, denn oftmals verändert sich in der spirituellen Welt die Anordnung von Gegenständen, Treppen oder Wänden. Mit dem Übergang ins Geisterreich lasst Ihr nicht nur Euren Körper, sondern auch alle Waffen zurück – die einzige Möglichkeit, sich gegen Feinde zu verteidigen, bieten Pfeil und Bogen. Bestimmte Gegner bewegen sich wie Ihr zwischen den Welten und stellen eine ernste Gefahr dar. Auch solltet Ihr beim Verlassen Eures Körper selbigen an einem sicheren Ort deponieren. Während Ihr nämlich in anderen Sphären schwebt, ist Euer Fleisch und Blut schutzlos Angriffen ausgeliefert. Damit es gar nicht erst zum Spieltod kommt, haben Euch 3D Realms einen gefiederten Schutzengel an die Seite gestellt: Nach der ersten spirituellen Sitzung mit Opa Schamane folgt Euch der Geisterfalke Talon auf Schritt und Tritt. Das brave Tier attackiert nicht nur vollautomatisch die Feinde und hält Euch bei Massengerangeln den Rücken frei, er fungiert auch als Übersetzer und Wegweiser. Die Hinweise sind auch bitter nötig, denn ein Großteil der Spielewelt ist interaktiv: Ob Schalter, Computerkonsole oder Seifenspender – was Ihr im richtigen Leben anfassen könnt, dürft Ihr auch virtuell benutzen.

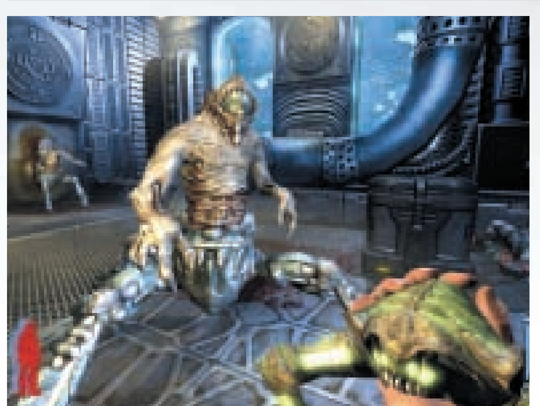


Spiel mit der Schwerkraft

Weniger Bezug zur Realität hat dagegen das 'Wall Walk'-Feature, denn "Prey" lässt den Zocker nicht nur



360 'Echte' Xbox 360 Screenshots gibt's wenige – dies ist einer davon. Bei Human Head versicherte man uns aber, die Konsolenfassung wäre grafisch identisch mit der PC-Version (restliche Bilder). Sollen wir's glauben?



Dem Käfer in Eurer Hand könnt Ihr die Beine ausreißen und gen Feind schleudern, wo sie kleben bleiben und explodieren.

Ihr seid nicht ans Raumschiff gebunden. Mit kleinen Kampffliegern erkundet Ihr den Bereich außerhalb der Sphäre.

metaphorisch vor Wut die Wände hochgehen: Geschickt spielen die Entwickler mit den Gesetzen der Schwerkraft und stellen die Polygonwelt bei etlichen Gelegenheiten auf den Kopf. Ob Ihr an den Wänden und der Decke laufen könnt, zeigt eine grell leuchtende Oberfläche. Derweil Ihr Euch über den umgekehrten Anblick freut, haben die cleveren Gegner Zeit zu reagieren: Kappt die Alienbrut die Stromzufuhr zur Gravitations-Tapete, plumpst Ihr auf den Boden und dem Feind direkt vor die Füße. Doch auch dort, wo augenscheinlich kein Widersacher Posten bezogen hat, lauert Gefahr. Neben Türen und Fahrstühlen sind die Bereiche des Raumschiffes vor allem durch Portale miteinander verbunden. Von weitem nicht zu entdecken, öffnet sich das Wurmloch erst, wenn Ihr direkt davor und damit mitten in der Schusslinie steht. Das Alien muss dabei nicht einmal auf Eure Seite wechseln: Wie ein Fenster in einem Haus lässt das Portal Projektile ungehindert passieren – und zwar in beide Richtungen.

'Wall Walk', Portal Technologie und 'Spirit Walk' sind nicht nur Kinder des Story-Modus', sondern sorgen auch bei Multiplayer-Kämpfen für Spannung. Statt sich nur nach vorne und hinten abzusichern, müsst Ihr zusätzlich die Decke und die Wände im Auge behalten. In einigen Maps sind gar komplette Räume mit Gravitationsböden gepflastert, was anfangs für mächtig Verwirrung sorgt. Andere der für acht Spieler ausgelegten Deathmacht-Arenen setzen auf Luftkampf via Flugvehikel. Die Kontrolle der Ein-Mann-Gleiter könnt Ihr bereits im Story-Modus üben, denn Protagonist Tommy lässt des Öfteren die engen Raumschiff-Korridore hinter sich und liefert sich außerhalb der Sphäre Dogfights mit den Aliens.

Generationswechsel

Kommen wir zurück zu unserem Spielefreund. Während dieser noch über die Feature-Vielfalt staunt, könnten wir ihm von dem optischen Fortschritt erzählen, den "Prey" in den letzten Jahren durchgemacht hat. Was anno 1997 mit "Unreal"-Grafik-Routinen die Messebesucher verzückte, sieht heutzutage dank kräftig aufgebohrter "Doom 3"-Engine einfach erstaunlich aus. Mit geschmeidigen Animationen, scharfen Texturen und stilvollem Einsatz von Effekt-Filtern wirkt das Raumschiff nicht im Geringsten wie eine kalte, starre Welt. In "Prey" pulsiert das außerirdische Leben und wartet nur darauf, von Euch gejagt zu werden. *jw*



Entwickler:	Human Head, USA
Hersteller:	Take 2
Genre:	Ego-Shooter
D-Termin:	2006

Lohnenswerte Beute für Shooter-Fans: facettenreicher Ego-Shooter, der Wände und Decken zum Kampfgebiet erklärt.

Elf Jahre "Prey"

Chronologie eines Spiels

1995 3D Realms ("Duke Nukem") kündigt "Prey" an. In dem SciFi-Shooter übernimmt der Spieler die Rolle von Indianer Talon Brave, der sich gegen außerirdische Invasoren zur Wehr setzen muss.

1997 Auf der E3 in Atlanta wird "Prey" erstmals der Öffentlichkeit präsentiert (siehe Bild). 3D Realms ernten besonders für die innovative Portal Technologie viel Lob.

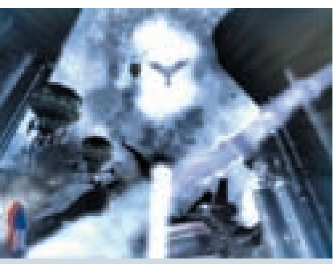


Relikt aus einer anderen Zeit: So sahen die ersten PC-Bilder von "Prey" aus.

Diese sollte es dem Spieler ermöglichen, ohne Ladezeiten und mit Hilfe von "Wurmlöchern" von einem Raum in den nächsten zu wechseln. Großspurig verkünden 3D Realms mit der Technologie "Maßstäbe für alle kommenden 3D-Spiele zu setzen".

1998/99 Die Entwickler bei 3D Realms müssen ihr Scheitern eingestehen – die aufwändige Portal Technologie lässt sich zu jener Zeit nicht zufriedenstellend verwirklichen. "Prey" wird bis auf Weiteres auf Halde geschoben.

2000 - heute Zwar mehren sich die Gerüchte, 3D Realms hätten die Arbeiten an "Prey" wieder aufgenommen, eine offizielle Bestätigung folgt jedoch erst im Frühjahr 2005: In einer Pressemitteilung kündigt Publisher Take 2 "Prey" für Anfang 2006 an. Der Ego-Shooter wird nun von den Human Head Studios auf Basis einer modifizierten "Doom 3"-Engine entwickelt und soll sowohl für PC wie Konsole erscheinen. 3D Realms beaufsichtigen weiterhin das Projekt.



In der spirituellen Welt kämpft Ihr nur mit Pfeil und Bogen sowie Falke Talon.

Playstation 2 · Xbox · Xbox 360 · Gamecube



Splinter Cell: Double Agent

Nix mehr mit Einzelkämpfer: Um als Doppelagent zu bestehen, muss Sam im Team arbeiten!

VIDEO AUF DVD!

Angehende Doppelagenten müssen sich mit dem Verrat noch etwas gedulden: Erst im September wird Sams neues Abenteuer über die Bildschirme huschen. Denn sein bislang gefährlichster Auftrag erfordert neue Fähigkeiten, für die Sam und seine Kameraden noch etwas Training nötig haben. Ihr werdet sowohl im Solo-Abenteuer als auch im umfangreichen Mehrspieler-Modus allerlei Teammanöver nutzen und die Gegner mit neuen Nahkampftechniken ausschalten.

Sam braucht Hilfe!

Keine Ausrüstung, eingepfercht in eine Zelle und keine Ahnung, wie es weiter gehen soll: Wenn Sam in der Weltgeschichte mitmischen will, braucht er Unterstützung – sowohl von einem Mitgefangenen als auch weiteren Agenten aus dem Coop-Modus. Zusammen mit seinem Knastfreund zettelt er einen Ausbruch an, dabei werdet Ihr mit dem CPU-Kollegen zusammenarbeiten müssen: So erklimmt das Team mit der Räuberleiter höhere Etagen. Anschließend reicht Sam seinem Freund die Hand, um ihn nach oben zu ziehen. Auch Finten sind möglich: Der Partner lenkt die Wachen ab, dann könnt Ihr ihnen in den Rücken fallen. Um den Cops die Waffen abzunehmen, trainiert Sam Nahkampftechniken: Egal ob Ihr frontal, von der Seite oder von hinten angreift, Sam wird den Feind instinktiv niederstrecken.





PS2 Mit seinem Kameraden teilt Sam Aufgaben wie herrliche Ausblicke.

XB Die Räuberleiter klappt ganz normal wie im Bild, aber auch mit Anlauf: So kann Sam seine Freunde zu Absätzen schleudern, die über einem Abgrund liegen.

Hinter den Kulissen

Den neuen Coop-Modus will Ubisoft in die Solohandlung einbauen: Hier steuert Ihr zwei weitere Agenten, die ohne Sams Wissen hinter den Kulissen Fäden ziehen. Erst durch ihren Einsatz werden Knastausbruch und spätere Erfolge von Sam möglich. Somit besitzen die Coop-Missionen eine eigene Handlung und eigene Levels, die speziell auf Teamplay abgestimmt sind. Bei Ubisoft Montreal durften wir bereits zwei Abschnitte anspielen: Das Agententeam muss natürlich Wachen synchron überwältigen und zwei Keycards gemeinsam nutzen. Es gibt aber auch komplexere Manöver wie die Kraxelei Rücken an Rücken, mit der Ihr zwischen Wänden hochklettert – beide Spieler müssen den Takt halten! Andernorts nehmt Ihr Anlauf und springt über die Räuberleiter: Bei hohen Absätzen braucht Ihr dann ein Seil, um den Kameraden hochzuziehen. Ihr dürft Euch auch wie in früheren Abenteuern duellieren, um die neuen Nahkampfmanöver auszukosten. *oe*



Splinter Cell: Double Agent

MAN!AC-Prognose (Skala 0–10)

PS2 · Xbox · NGC · PS3 · 360 · Rev

Entwickler:	Ubisoft, Kanada
Hersteller:	Ubisoft
Genre:	Action-Adventure
D-Termin:	September

Mit Teammanövern und umfangreichem Nahkampfsystem will Ubisoft neue Spieltiefe in Sams Einsätze bringen.



Für Solo-Missionen und Mehrspieler-Gefechte lernen die Ubisoft-Agenten neue Nahkampftechniken: Hier zieht der Spieler den Arm des Gegners heran, um ihn mit Ellenbogen, Armdreher und Kick ins Land der Träume zu schicken.


EA
BLACK
BLACK FÜHRT DICH IN EINE WELT OHNE SANKTIONEN: JENSEITS DES MILITÄRS, JENSEITS DES GESETZES, JENSEITS ALLER KONSEQUENZEN. DEINE MISSION: DIE ZUR STRECKE ZU BRINGEN, DIE NIEMAND SONST STOPPEN KANN - WENN NÖTIG MIT ALLEN MITTELN.
"SEI GERÜSTET FÜR BLACK. DER SPEKTAKULÄRSTE MACHO-SHOOTER ALLER ZEITEN."
PLAYSTATION 2 - DAS OFFIZIELLE MAGAZIN
electronic-arts.de
XBOX
PlayStation 2
© 2006 Electronic Arts Inc. All rights reserved. Electronic Arts, EA, the EA logo and BLACK are trademarks or registered trademarks of Electronic Arts Inc. in the U.S. and/or other countries. All rights reserved. All other trademarks are the property of their respective owners. EA™ is an Electronic Arts™ brand. "PlayStation" and the "PS" Family logos are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. Microsoft, Xbox, and the Xbox Logos are either registered trademarks or trademarks of Microsoft Corporation in the United States and/or other countries and are used under license from Microsoft.

Xbox · Xbox 360

VIDEO AUF DVD!

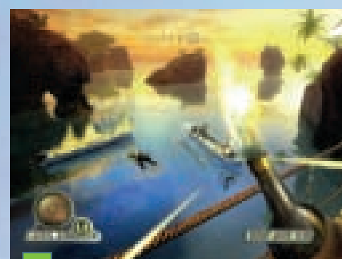


Far Cry Instincts: Evolution & Predator

Jack Carver holt zum Doppelschlag aus: Xbox-Zocker genießen neue Freiheit und 360-Fans neue Handlungen!

Mit dem umfangreichen Map-Editor zählt "Far Cry Instincts" auf der Xbox schon zur Shooter-Elite, aber jetzt will es Ubisoft noch besser machen: Xbox-Soldaten besorgen sich ab April das Update-Pack "Far Cry Instincts: Evolution", das Euch sowohl neue Solo-Abenteuer als auch umfangreichere Online-Funktionen beschert. Der günstigere Preis sollte jeden Online-Fan locken, denn "Evolution" läuft auch ohne den Vorgänger. Parallel bringt Ubisoft die Xbox-360-Version "Far Cry Instincts: Predator", das sowohl "Far Cry Instincts" als auch die "Evolution"-Erweiterungen enthält – natürlich dürfen sich 360-Zocker auch auf eine realistischere Inselumgebung freuen.

360 Den zahlreichen Rebellen und übermächtigen Supersoldaten lauert Ihr mit dem betäubenden Blasrohr und neuen Kletterkünsten auf.



XB Mit dem Molotow-Cocktail fackelt Ihr auch Pflanzen und Kanus ab.

Die Evolution

In seinem neuen Abenteuer gerät Jack Carver zwischen die Fronten von Regierungstruppen und Rebellen, die er gegeneinander ausspielen muss: Die Handlung lässt Euch die Wahl zwischen verschiedenen Pfaden, die Jack mit seinen neuen Talenten entdeckt. So kann er jetzt weiter und höher springen, auf Felsen und Bäume

▪ ▪ ▪ "Das verbesserte 'Far Cry' wird viel lebendiger sein!" ▪ ▪ ▪

Jean-Francois Dugas, Lead Game Designer von "Far Cry Instincts: Evolution" und "Far Cry Instincts: Predator"

MAN!AC: Wird "Evolution" besser oder bekommt man einfach nur ein paar neue Levels?

Jean-Francois: Zunächst wollen wir den Spielverlauf verbessern: In "Far Cry Instincts" ballert man sich rennend durch die Levels und kümmert sich kaum um Taktik. Aber in "Evolution" wird das ab dem normalen Schwierigkeitsgrad nicht mehr klappen, weil die Gegner viel schneller reagieren und im Team agieren – sie flankieren den Spieler, gehen oder hechten gar in Deckung. Die Rambo-Nummer funktioniert jetzt nicht mehr (lacht)! Natürlich hat der Spieler z.B. mit Fallen und Rohrbomben auch mehr taktische Möglichkeiten. Außerdem lassen die neuen Maps mehr Freiraum bei der Pfadsuche: So gibt es in der ersten Map drei Inseln mit je einer Aufgabe, die man in individueller Reihenfolge anfahren kann – die Spieler sollen mehr Freiheit fühlen, so wie in der PC-Vorlage!

MAN!AC: Und das klappt alles ohne technische Verbesserungen?

Jean-Francois: Für "Far Cry Instincts" entwarfen wir völlig neue Entwicklertools, mit denen wir natürlich erstmal Erfahrung sammeln mussten. Die haben wir jetzt und wollen sie auch ausspielen: In "Evolution" haben wir Dinge verwirklicht, die wir uns in "Far Cry Instincts" niemals zugetraut hätten. In den neuen Maps gibt's nicht nur mehrere Aufgaben, man kann sie auch auf verschiedensten Pfaden erreichen. Dabei lassen sich mit Jacks neuen Kletterkünsten auch ausgefallene Varianten z.B. über Berge finden. Zusammen mit neuer Handlung, neuen Gegnern, Waffen, Fahrzeugen und verbessertem Editor liefern wir meiner Meinung nach ein recht umfangreiches Mission-Pack – "Evolution" ist schließlich kein "Far Cry Instincts 2", sondern eine Erweiterung zum günstigen Preis, die auch ohne den Erstling läuft. Das Solo-Abenteuer spielt man etwa sieben bis neun Stunden, Live-Gefechte sind natürlich auch eingebaut.





MAN!AC: Was ist mit den Online-Spielern: Werden die alten Maps überflüssig?

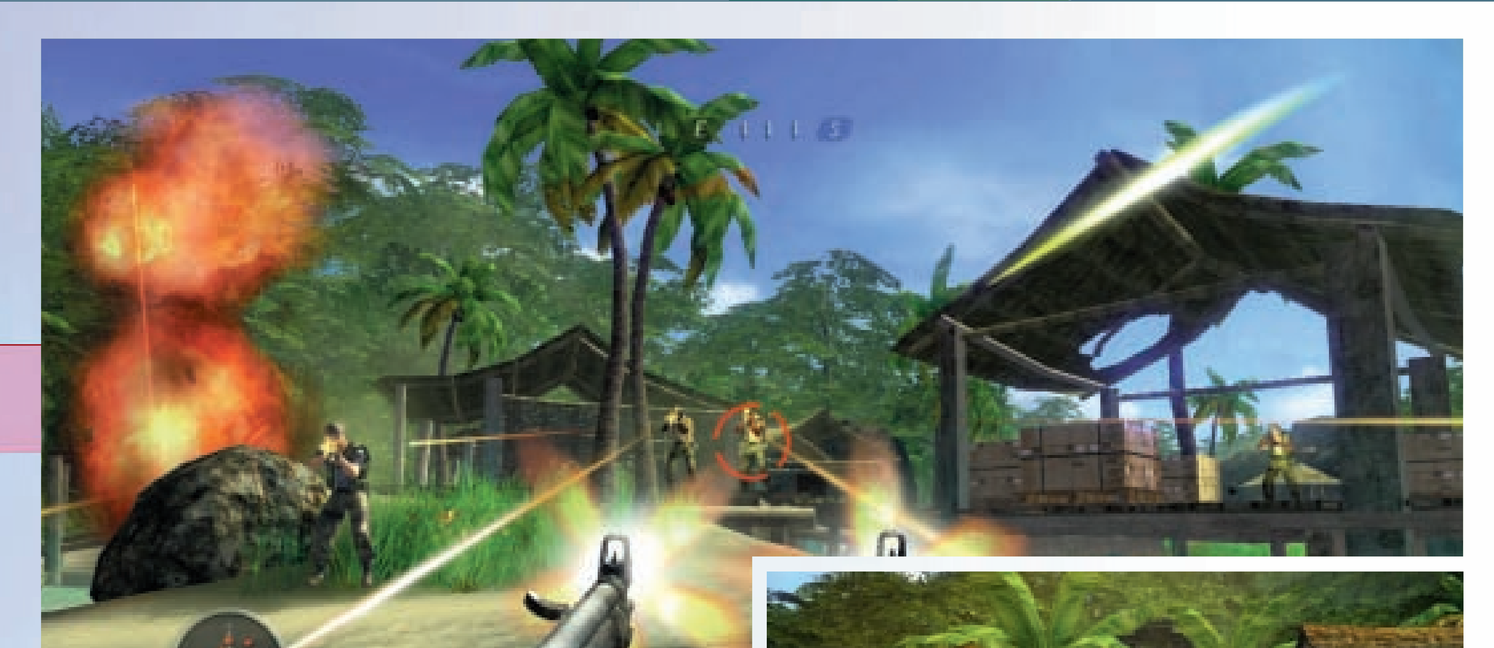
Jean-Francois: Nein, jeder Spieler kann seine alten Maps in den neuen Editor laden, sie mit den neuen Funktionen wie den fest installierten Geschützen verbessern oder einfach wie gehabt im neuen Format speichern. Dann funktionieren sie mit "Evolution" und sind etwa auch mit dem neuen Mehrspieler-Modus 'Seek and Secure' kompatibel: Hier kämpfen die Teams um Stellungen, die per Zufall wechseln – man muss also in alten Maps nur ein paar neue Markierungen einfügen. Bei unseren Verbesserungen haben wir versucht, möglichst viele Anregungen der Spieler umzusetzen, z.B. neue Undo-Funktion.



Bei Ubisoft Montreal durfte MAN!AC beide "Far Cry"-Neulinge anspielen.

MAN!AC: Wird "Evolution" denn besser aussehen, wenn die Verbesserungen nur inhaltlicher Natur sind?

Jean-Francois: Das glaube ich schon, es wird aber nicht an neuen Effekten oder dergleichen liegen. In "Far Cry Instincts" haben wir die Xbox schon an ihre Grenzen geführt. Aber diesmal können wir unsere Tools effektiver einsetzen und völlig neue Dinge erschaffen: Nicht, weil neue Technik zur Verfügung steht, sondern weil wir mehr Erfahrung haben. So können wir etwa lebensechtere Landschaften erstellen, ohne die Technik selbst zu verbessern. Nach der Veröffentlichung von "Instincts" haben einige Spieler die im Vergleich zur PC-Vorlage eingeschränkte Bewegungsfreiheit bemängelt. Von wegen die Xbox kann das nicht – jetzt werden wir das Gegenteil beweisen!



360 Für "Far Cry Instincts"-Profis: In "Predator" werdet Ihr in einem Schwierigkeitsgrad auch mal ohne den hilfreichen Radar stürmen müssen.

kraxeln – damit erreicht Ihr die höchsten Bergspitzen! Außerdem ermöglichen Molotow-Cocktails und Rohrbomben mit Fernzünder neue Taktiken: Ihr sprengt Feinde zeitgleich und lasst Wachtürme einstürzen. Aber auch die Soldaten haben dazugelernt, denn der Monstervirus ist jetzt ausgereift: Neuartige Supersöldner springen wie Jack über Palmen und Dächer. Deshalb werden Stealth-Taktiken unabkömmlich: Ihr schleicht Euch an und pustet mit dem Blasrohr, denn dessen giftige Pfeile unterdrücken Superkräfte für einige Sekunden. Mit Schleichen und Lauschen werdet Ihr zudem einige Gags entdecken: "Das haben wir definitiv verbessert", verraten die Entwickler, als wir sie auf die witzigen Plaudereien der Feinde in der PC-Vorlage ansprechen. Online-Spieler werden mit "Evolution" komplexere Maps bauen können, denn neben neuen Waffen und Vehikeln lassen sich neue Elemente in die Landschaften integrieren. So dürft Ihr Geschütze installieren sowie Seile spannen, an denen die Kämpfer runter rutschen können.

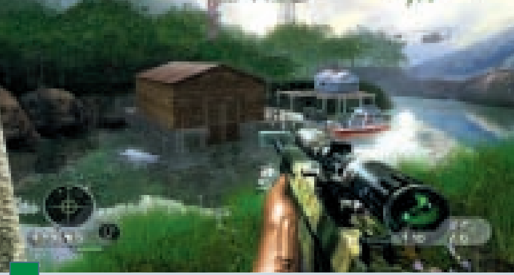
Der Predator

Die Xbox-360-Version lässt beide "Instincts"-Abenteuer in neuem Glanz erstrahlen: Hier könnt Ihr auch die Solohandlung des Erstlings mit verbesserter KI genießen, außerdem wurden manche Abschnitte gestrafft oder durch mehr Feinde spannender gestaltet. Ob Ihr "Evolution" im Anschluss an die "Instincts"-Story spielt oder zwischen den beiden Handlungen auswählt, steht noch nicht fest.

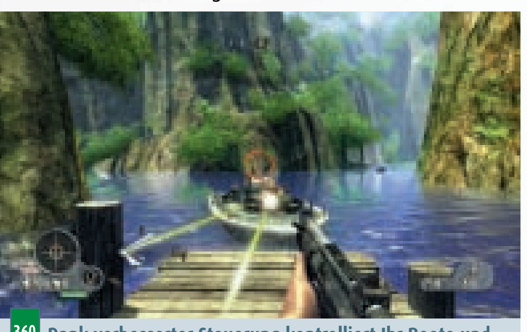
Einen Level durften wir bereits anspielen, hier ist uns vor allem die optimierte Steuerung der Vehikel aufgefallen: Jeep, Schnellboot & Co. fahren stabiler, was das Zielen per Fadenkreuz deutlich erleichtert. Grafisch ist die höhere Auflösung natürlich ein Augenschmaus, über die verbesserten Details lassen wir uns dann aufklären: "Technisch neu ist auf der Xbox 360 vor allem die realistische Physik des Wassers: Die Routine ist so komplex, dass wir den Wellenschlag sogar auf Stürme abstimmen könnten!" Mieses Wetter wird es in "Far Cry" aber vorerst nicht geben. "Zumindest nicht in diesem Abenteuer", verrät man uns mit einem Augenzwinkern. *oe*







360 Wählt Euren eigenen Pfad: Dank neuer Freiheit dürft Ihr Siedlungen und Camps aus beliebiger Richtung stürmen.



360 Dank verbesserter Steuerung kontrolliert Ihr Boote und Fahrzeuge leichter, deshalb jagen Euch jetzt mehr Gegner!



360 NextGen sei Dank: Auf der Xbox 360 tummeln sich maximal vier Mädels auf einmal im Ring.



360 Weg mit der Ringkampf-Taktik: Auf der Straße kloppen sich die Kontrahentinnen ohne Regeln.

Rumble Roses XX

Konamis Wrestling-Amazonen zeigen auf der Xbox 360 noch mehr Haut und Power.

"Rumble Roses" debütierte vor einem Jahr auf der PS2 und vereinte exhibitionistische Fleischbeschau sowie gelungenes Wrestling – der Erfahrung der Mitentwickler Yuke's (u.a. "WWE Smackdown"-Reihe) sei Dank. Allerdings vermissten Fans der Showmatches Spielmodi und Abwechslung jenseits der wohlproportionierten Athletinnen.

Konami setzt trotzdem weiter auf die ungewohnte Mischung, auf der Xbox 360 soll aber alles besser werden: So kloppt Ihr Euch in abwechslungsreicheren Ringen u.a. auf einem Hochhausdach und im Gebirge. Jede Kämpferin bekam neben Heel- und Face-Gesinnungen noch zwei 'Superstar'-Varianten verpasst, die sich auch spielerisch unterscheiden. Grafisch gab sich die von uns kurz angezockte Fassung für Xbox-360-Verhältnisse noch recht unspektakulär, dafür tummeln sich dank mehr Hardware-Power bis zu vier Teilnehmerinnen im Match für Tag-Team- oder Jede-gegen-Jede-Kämpfe. Nicht fehlen dürfen Online-Duelle, für Abwechslung sorgt außerdem ein "Tekken"-ähnlicher Straßenkampf, bei dem Ihr die Energieleiste der Gegnerin eliminiert. Ebenfalls nicht ohne: Beim 'Schäm dich'-Match muss die Verliererin freiherzige Übungen wie Gummiballhüpferei oder Limbotanz ausführen.



360 Beim Wrestling darf der unfaire Einsatz von Gegenständen nicht fehlen: Dixie bebt schon vor Furcht.

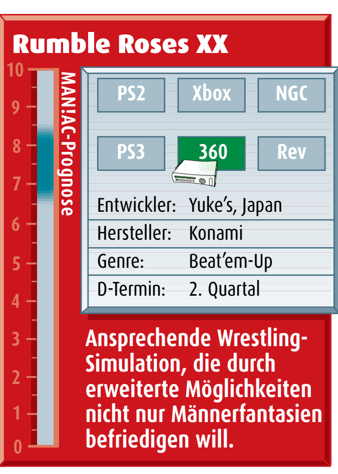
Keine falsche Scham

Damit die überaus wohlproportionierten Wrestlerinnen möglichst effektiv in Szene gesetzt werden, dürft Ihr mit ihnen auch anderweitig herumspielen: In einem Editor verpasst Ihr den Ladys neue Outfits wie z.B. eine Dienstmädchen-Uniform und modifiziert ihre Maße. Aber Vorsicht: Bei zu viel Oberweite verliert jedes Mädel an Beweglichkeit. Wem das nicht reicht, der zückt die Kamera – im Foto-Modus dirigiert Ihr die Posen der Schönheiten, wählt die knappen Klamotten aus und macht Schnappschüsse, die Ihr via Xbox Live mit dem Rest der Welt teilen könnt. Die Kernfrage bleibt trotz aller Änderungen die gleiche: Überschreitet Konami mit dem sexistischen Treiben die Geschmacksgrenze? Wenn Ihr diese Frage mit 'Nein' beantworten könnt, dürft Ihr Euch in Kürze auf ein gelungenes und optionsreiches Wrestling freuen. *us*



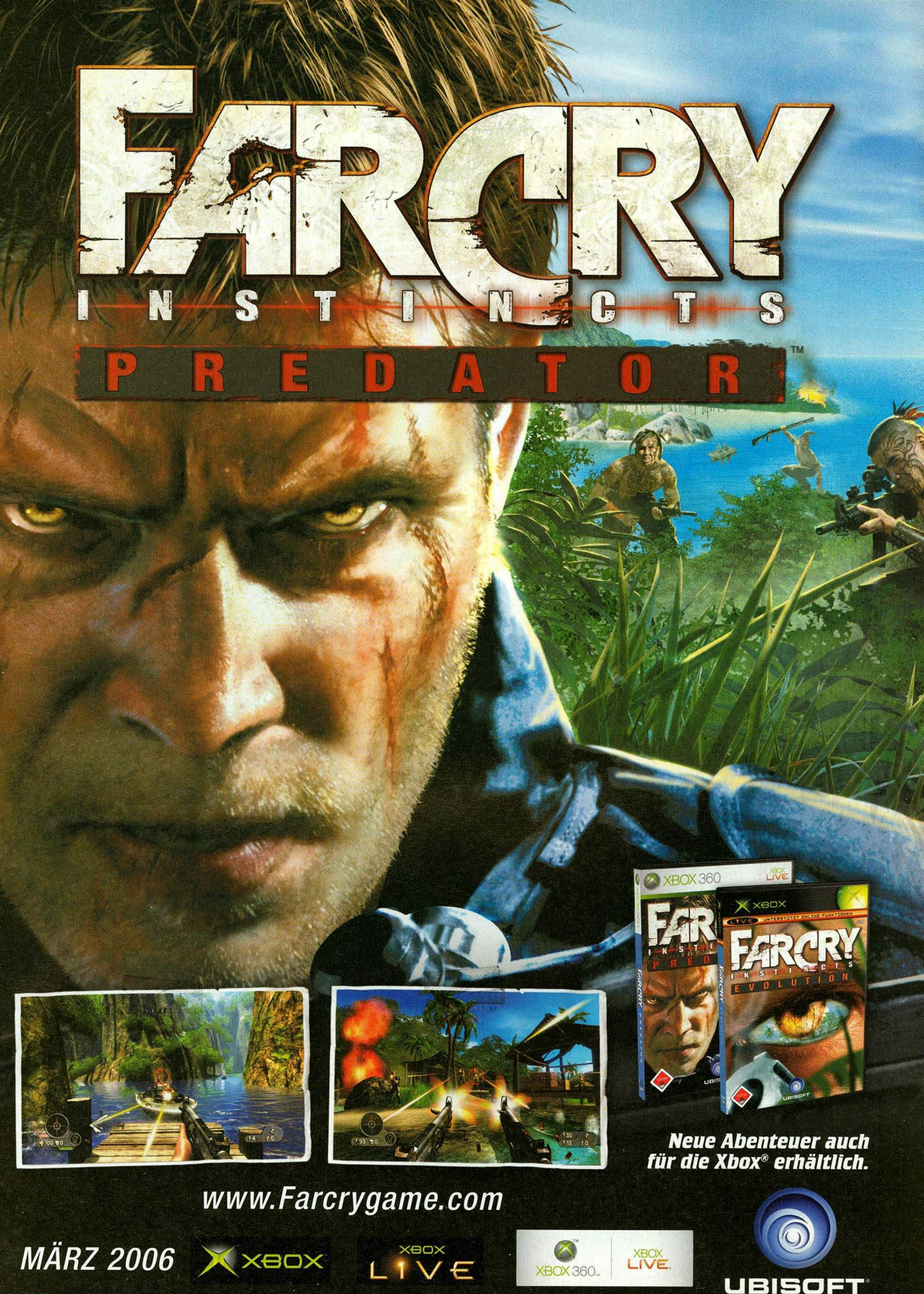
360 Das Entwicklerteam lässt keine Möglichkeit aus, seine ansehnlichen Stars in Szene zu setzen: Knipst Fotos und erfreut Euch in der Galerie daran.

Rumble Roses XX



Entwickler:	Yuke's, Japan
Hersteller:	Konami
Genre:	Beat'em-Up
D-Termin:	2. Quartal

Ansprechende Wrestling-Simulation, die durch erweiterte Möglichkeiten nicht nur Männerfantasien befriedigen will.


FARCRY
INSTINCTS
PREDATOR™
XBOX 360
XBOX LIVE
XBOX
FARCRY
INSTINCTS
EVOLUTION
UBISOFT
Neue Abenteuer auch
für die Xbox® erhältlich.
www.Farcrygame.com
MÄRZ 2006
XBOX
XBOX LIVE
XBOX 360
XBOX LIVE
UBISOFT

VIDEO AUF DVD!

Tourist Trophy

Die "Gran Turismo"-Macher wandeln auf neuen Pfaden und wollen nun auch den Thron im Zweirad-Sektor erobern.

Ein Rennspiel von Polyphony Digital, das nicht "Gran Turismo" heißt? Das ist ja mal was Neues! Die Rennspielspezialisten beweisen ihr Können nun auch bei Motorrädern. Kaum verwunderlich, dass "Tourist Trophy" auf den ersten Blick aussieht wie "GT" – nur mit zwei Rädern weniger. Sehr vertraut kommen einem auch die Strecken vor: So flitzt Ihr hier über 37 aus dem Vorbild bekannte Kurse, die teils nur leicht abgewandelt wurden. Lediglich die komplett neue Valencia-Piste ergänzt das bekannte Aufgebot. Dazu gesellen sich satte 125 Motorräder von 12 Herstellern wie BMW, Ducati, Honda, Triumph oder Kawasaki. Außerdem wurden der aus "Gran Turismo 4" bekannte Foto-Modus sowie die berühmt-berüchtigten Lizenzprüfungen implementiert. Das klingt verdammt nach plumpem Recycling – allerdings fährt es sich deutlich anders.



PS2 Gegner sind Mangelware – gerade mal drei Fahrer lassen sich blicken.

PS2 Urlaubsgrüße aus "Gran Turismo 4": Die wunderschöne Aussicht der Costa di Amalfi dürft Ihr nun auch auf zwei Rädern genießen.

Schieflage

Das Fahrverhalten ähnelt vielmehr Namcos "MotoGP"-Serie und ergibt damit einen deutlich empfindlicheren wie direkteren Asphalt-Ritt. Gerade das Betätigen von Vorder- und Hinterradbremse erfordert viel Feingefühl, denn ein Abflug kann ganz schnell mit einem bösen Sturz enden. Kurven meistert Ihr deshalb auch mit der richtig getimten Gewichtsverlagerung des Fahrers. Gerade bei Schräglage entwickelt Ihr schnell ein Gefühl für die zweirädrigen Gefährte. Das ist bitter nötig, denn Eure Kontrahenten warten nicht: So habt Ihr alle Mühe, das kleine Fahrerfeld bei fliegenden Starts einzuholen – doch leider ließen sich bei unseren Testrunden nur drei Gegner auf der Strecke blicken. Die hohe Detailtiefe der Motorräder und ihrer Piloten fordert hier ihren Tribut an die veraltete Hardware.

Für Motivation sorgen die Spielmodi: Neben dem obligatorischen Arcade-Rasen bietet die 'Challenge' genannte Karriere zahlreiche Cups und Tests. Dabei winken als Preise nicht nur neue wie klassische Bikes, sondern auch Klamotten. So stattet Ihr den virtuellen Piloten mit lizenzierter Motorradbekleidung wie Overalls, Handschuhen oder Helmen aus.

Ein Erscheinungstermin für Europa wurde noch nicht bestätigt, wir tippen aber auf Sommer 2006. *ts*



Tourist Trophy

MAN!AC-Prognose

PS2 | Xbox | NGC | PS3 | 360 | Rev

Entwickler:	Polyphony, Japan
Hersteller:	Sony
Genre:	Rennspiel
D-Termin:	nicht bekannt

"Gran Turismo" auf zwei Rädern: umfangreiches Motorrad-Epos mit anspruchsvoller Steuerung, aber wenig Gegnern.



PS2 Die gelungene Cockpit-Perspektive vermittelt durch Schräglagen und Vibrationen ein überzeugendes Fahrgefühl.



PS2 Die Replays beweisen die Detailtiefe des Titels: Bikes wie Fahrer wurden selten so akkurat umgesetzt.



Top Spin 2





360 Die nähere Ansicht setzt die aufwändigen Spielermodelle schöner in Szene, ist aber spielerisch schwerer zu beherrschen.



360 Freie Wahl der Teilnehmer: "Top Spin 2" erlaubt nun auch gemischte Einzel und Doppel, bei denen das Geschlechterverhältnis nicht gleich sein muss.

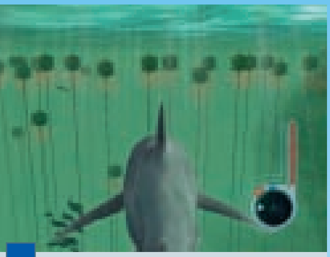
Nach "Amped" schafft ein weiteres Sportspiel, das ursprünglich bei Microsoft seine Heimat hat, den Sprung auf die Xbox 360: "Top Spin 2" erscheint nun bei Take 2, wird aber wie der Vorgänger in Frankreich von PAM entwickelt. Die Entwickler grübelten lange, wie man die populäre Filzball-Drescherei sinnvoll erweitern kann, ohne den Charme des Originals zu verlieren. Ergo spielt sich "Top Spin 2" wieder ähnlich, hat aber auch spürbare Unterschiede zu bieten: Starke Schlagvarianten wurden nun realistischer umgesetzt und gehen schneller ins Aus, wenn Ihr sie nicht klug einsetzt. Die Risikoschläge gibt es weiterhin, neu hinzu kamen erweiterte Angriffe: Diese setzt Ihr in einem Match ein, wenn durch gewonnene Ballwechsel das 'Momentum' verbessert wurde. Zum richtigen Zeitpunkt genutzt, gelingen Euch dann z. B. besonders feine Stopps. Ein rundum verbesserter Karrieremodus mit deutlich mehr Turnieren und Trainingsübungen sorgt für Langzeitmotivation während der Charaktereditor eine umfangreiche Personalisierung Eures Sportlers erlaubt, die auch kleinste Details berücksichtigt. Spielerisch überzeugt der Titel schon mit seiner variablen Steuerung, optisch reizt der Sportspaß die 360 derweil nicht besonders aus – aber noch ist Zeit für Verbesserungen.



Jaws Unleashed



PS2 Euer Killervieh ist so stark, dass sogar Sicherheitsglas zu Bruch geht.



PS2 Fiese Menschen: Euer Weg wird durch ein Minenfeld blockiert.



PS2 Hai-Life: Natürlich dürft Ihr auch einfach so das Meer erkunden.

In Ungarn kennt man sich mit dem Seeleben aus: Neben dem 32X-Flatterer "Kolibri" bastelte Appaloosa bislang vor allem die friedfertigen Unterwasser-Abenteuer vom Delfin "Ecco" zusammen. Für Ihr neuestes Spiel bleiben die Entwickler dem feuchten Element treu, wechseln aber die Seite – diesmal spielt Ihr in "Jaws Unleashed" ein fieses Vieh. Basierend auf der Filmreihe "Der Weiße Hai" schwimmt Ihr als scharfzahnige Killermaschine durchs Meer und tut, was Ihr am besten könnt: Tiere, Menschen und Boote in Stücke reißen. Die Handlung setzt ca. 30 Jahre nach der Zelluloid-Vorlage an: Trophäenjäger wollen Eurer Zerstörungswut Einhalt gebieten.

Die Steuerung orientiert sich deutlich an "Ecco": Per Knopfdruck paddelt Ihr voran, beschleunigt mit Temposchüben oder nehmt einen dicken Happen. Via Radar tastet Ihr Euch zu wichtigen Stellen vor und rätselt, wie Ihr weiter kommt: So müsst Ihr z.B. aus einem Forschungsbecken ausbrechen, was mit animalischer Gewalt in der Regel am einfachsten zu schaffen ist. 10 Storymissionen führen Euch zu einem Unhappy-End, 30 Nebenaufgaben und das freie Erforschen des Ozeans locken zusätzlich. Anhand unserer Preview-Fassung lässt sich sagen, dass das Konzept durchaus interessant, aber sicher nicht für jedermann ist. Auf jeden Fall darf die Technik noch einiges zulegen, denn bisher ruckelt die Unterwasserlandschaft noch kräftig.



FlatOut 2





PS2 Das Schadensmodell legt wieder viel Wert auf die realistische Darstellung aller Beulen und Schrammen.



PS2 Nur keine Rücksicht: Rempler gehören ausdrücklich dazu und sind für gute Platzierungen notwendig.

Bugbear hat sich für "FlatOut 2" vorgenommen, dass der Realitätsanspruch des Vorgängers diesmal nicht auf Kosten der Zugänglichkeit geht. Entsprechend flitzt Ihr nun mit einer größeren Vehikelauswahl und einer weniger biestigen Lenkung durch die Gegend – auch Kollisionen fallen nicht mehr so frustrierend aus. Wir konnten eine frühe Vorabversion anspielen, die sich nicht zuletzt dank der überarbeiteten Kontrolle schon jetzt angenehm spielt. Deutlich mehr Pisten in verschiedenen Umgebungen sorgen für Abwechslung – die neue sinnvolle Meisterschaftsstruktur motiviert ebenfalls. Außerdem erfreuen sich Crashraser an doppelt so vielen Minispielen und Wettbewerben wie 'Demolition Derbys'. Auch online dürft Ihr wieder menschlichen Konkurrenten herzhaft das Blech verbeulen.



MAN!AC-Prognose (Skala 0–10)

PS2 | PS3 | Xbox | 360 | NGC | Rev

Entwickler:	Bugbear, Finnland
Hersteller:	Empire
Genre:	Rennspiel
D-Termin:	Mai

Zugänglicher gestalteter Nachfolger der rabiaten Raserei mit mehr Abwechslung, Fahrzeugen und Strecken.

And 1 Streetball



PS2 Auf hartem Asphalt begeistern ein, drei oder fünf Baller pro Team mit trickreicher Streetball-Action.



XB 'That's my stepson The Professor' – die spektakulären Moves der Akteure kommentiert der launige MC.

In Amerika suchte ESPN in zahlreichen Bundesstaaten ein neues Mitglied für das spektakuläre 'And 1'-Team. Nach jeder Sendung musste ein Talent die abgefahrene Show verlassen. 2003 gewann der einzige Weiße Grayson Boucher aka 'The Professor' das coole Reality-Format dank einzigartigen Moves und eiskalten Ferndistanz-Würfen. Der Basketball-Künstler gehört seitdem zum harten Kern der Straßenversion der sagenhaften Harlem Globetrotters. Im Spiel schlüpft Ihr in die Rolle eines Straßen-Sportlers und vollführt dank innovativem I-Ball-System über 130 individuelle Tricks. Außerdem überzeugt die flüssige, detailreiche Optik und der schnelle, straßentaugliche Spielablauf. Virtuelle Straßenlegenden wie "NBA Ballers" und "NBA Street" müssen sich in Acht nehmen.



MAN!AC-Prognose (Skala 0–10)

PS2 | PS3 | Xbox | 360 | NGC | Rev

Entwickler:	Black Ops Ent., USA
Hersteller:	Ubisoft
Genre:	Sportspiel
D-Termin:	März

Stylische Streetball-Action mit ausgefeiltem Tricksystem, authentischem Ambiente und Hammer-Lizenz.

MAN!AC NEWS

Schlankheitskur – Nintendo veröffentlicht DS Lite

Schlank ist schick – das hat schon Sony erkannt und eine abgespeckte Version der PS2 auf den Markt gebracht. Nintendo tut es dem Konkurrenten gleich und setzt den DS auf Diät: Anfang März erscheint in Japan die "Lite"-Edition des Handhelds, die rund ein Drittel kleiner ist (133x74x22 mm) und nur 218 Gramm wiegt. Zum Vergleich: Der Vorgänger brachte es auf 275 g. Der Namenszusatz "Lite" steht nicht nur für die amerikanische Kurzform von "light" (leicht) und spielt damit auf das geringere Gewicht an, sondern ergibt sich zusätzlich aus der Kombination mit dem Wort "bright" (hell). Im neuen Modell aus Fernost lässt sich die Helligkeit nämlich in vier Stufen regulieren. Neben geschrumpften Maßen besitzt der "DS Lite" auch eine geänderte Tastenanordnung. Start und Select befinden sich nun unter den vier Feuerknöpfen, während das Mikrofon zwischen die beiden Bildschirme wandert und der Stylus in einer seitlichen Halterung ruht. Für die Neuauflage müssen die Japaner allerdings tiefer in die Tasche greifen: 16.800 Yen (ca. 120 Euro; ohne Steuer) kostet die verschlankte Fassung des Handhelds. Die 'alte' Version wird weiterhin zum Verkauf angeboten und ist für günstigere 15.000 Yen (ca. 106 Euro) zu haben. Dafür erscheint der "DS Lite" gleich in drei Farbversionen: Crystal White, Ice Blue und Enamel Navy. Wie das Vorgängermodell spielt auch die Neuauflage GBA-Module ab.
Einen genauen Termin für Deutschland (2006 ist angekündigt) sowie den angepeilten Verkaufspreis ließ sich Nintendo nicht entlocken. Wir rechnen aber nicht mit einer Preiserhöhung.

Neben dem schlankeren Design setzt Nintendo mit den Blautönen stilvolle Akzente.



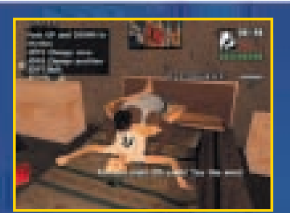
Kleiner, weißer – schicker: Der "DS Lite" läuft seinem grauen Vorgängermodell optisch den Rang ab.

AM RANDE

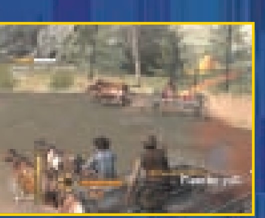
+++ "Halo 2" für Windows Vista: Microsoft gibt bekannt, dass die PC-Umsetzung des Xbox-Shooters nur mit dem kommenden Betriebssystem Vista laufen wird. Dafür enthält die PC-Version bereits alle zusätzlichen Karten des "Halo 2 Multiplayer Map Packs". **+++ Wegfindung mit PSP:** Noch dieses Jahr will Sony ein GPS-System für das Handheld ausliefern. Die Aktualisierung von Navigations- und Straßendaten erfolgt über UMDs. Auch der Email-Dienst "Sony Mail" steht in den Startlöchern und soll via Firmware-Update an den Zocker gebracht werden. **+++ Multitasking:** IBM spekuliert auf neue Anwendungsgebiete für den PS3-Cell-Chip. Neben der Unterhaltungsindustrie könnte vor allem das Militär und die Medizin davon profitieren. **+++ Schmerzmittel ohne Risiken und Nebenwirkungen:** Eine Studie der Wheeling Jesuit University in West Virginia hat die Auswirkung von Videospielen während schmerzhafter Untersuchung erforscht. Das Ergebnis: Besonders Sportspiele und Beat'em-Ups würden Patienten erfolgreich von ihren Schmerzen ablenken. **+++ Lehrstuhl für Computer- und Videospiele:** Mit der Schaffung des Lehrstuhls "Multimediale Anwendungen" will die Technische Universität Ilmenau die Wirkung und Konzeption von virtuellen Spielen untersuchen. **+++ Alte Spiele neu aufgelegt:** In den USA hat sich die Firma Game Quest Direct auf den 'Reprint' von vergriffenen oder nur in limitierter Auflage erschienenen Spielen verlegt. Erhältlich sind bereits Kopien von "Rez", "Disgaea: Hour of Darkness" und "Gitaroo Man". Das ambitionierte Ziel der Firma: Jedes Spiel, das auf Ebay für über 100 Dollar den Besitzer wechselt, in einer erneuten Auflage zu veröffentlichen.

Im Kreuzfeuer der Kritik

Während die Take 2-Niederlassung in New York bei einem Brand zerstört wurde, lodern an der Westküste ganz andere Flammen: Die Staatsanwaltschaft von Los Angeles hat Klage gegen Take 2 und Rockstar Games eingereicht mit der Anschuldigung, man habe mit "GTA: San Andreas" wissentlich ein Spiel mit pornografischen Inhalten veröffentlicht.
Auch Activision steht in der Kritik: Amerikanische Ureinwohner haben sich beim Publisher über die einseitige und rassistische Darstellung der Indianer im Wild-West-Spiel "GUN" beschwert und fordern eine Überarbeitung des Titels. Während Activision beschwichtigen will und offiziell verlautbaren lässt, es sei nie die Absicht gewesen, ethnische Gruppen zu beleidigen, ruft die "Association for American Indian Development" im Internet unter www.boycottgun.com zur Demonstration gegen das Spiel auf.



Damit haben die Entwickler sicher nicht gerechnet: "Hot Coffee" ist nun ein Fall für die Gerichte.



Stellt "GUN" Indianer in ein schlechtes Licht? Die Ureinwohner Amerikas meinen 'Ja'.

Endgültiges Aus für Gizmondo

Nach langem Gezerre und Terminverschiebungen scheint das Ende des Gizmondo besiegelt. Das oberste Zivilgericht Englands hat den Antrag der Muttergesellschaft Tiger Telematics auf Gläubigerschutz abgewiesen. Alle Niederlassungen von Gizmondo Europe sollen veräußert werden, um zumindest noch einen Teil der Geldforderungen zu erfüllen. Die dubiosen Zustände rund um den Handheld-Vertrieb könnten schließlich zu einer Klage der geprellten Anleger führen. Von Gizmondo Europe war keine Stellungsname zu erhalten.



E3 ohne Game-Babes?

Geht es nach dem Willen der Entertainment Software Association (ESA), ist in diesem Jahr Schluss mit sexy bekleideten Game-Babes. So stellt ein Paragraph im Ausstellerhandbuch das Zeigen von zuviel Haut unter Strafe. Firmen, die sich nicht daran halten, droht nach einmaliger Verwarnung ein Bußgeld von 5.000 US Dollar. Die Kleiderregelung ist nicht neu, 2006 will die ESA bei Verstößen aber hart durchgreifen. Wer allerdings vor zuviel Freizügigkeit beschützt werden soll, wird nicht ganz klar – denn eigentlich steht die Messe nur Fachbesuchern ab 18 Jahren offen.

Spielerisch durch dick und dünn

Machen Videospiele dick? Der US-Amerikaner Jared Fogle gibt jedenfalls Nintendo die Schuld an seinem schwergewichtigen Problem. Auf 190 Kilo futterte sich der Daddler, nachdem er eine Nintendo-Konsole geschenkt bekam. Fogle entwickelte dabei ein besondere Ess- und Spieltechnik: Während er mit einer Hand den Controller bediente, schaufelte er sich mit der anderen Chips in den Mund.
Für einen gesunden Zweck will dagegen Konami Videospiele einsetzen: In den nächsten zwei Jahren sollen alle öffentlichen Schulen im US-Staat West Virginia mit "Dance Dance Revolution"-Tanzmatten zur Nutzung im Sportprogramm ausgestattet werden.



Erst anfressen, dann abnehmen: In den USA helfen Videospiele bei beidem.

NACHSPIEL

VERKEHRTE E3-WELT: MAKE WAR, NOT LOVE...

Uns aufgeklärten Mitteleuropäern bleibt mal wieder nur ein verwundertes Kopfschütteln übrig: Durch eine ab sofort streng angewandte Direktive der E3-Veranstalter droht den beliebten 'Booth Babes' das Aus. Getreu dem Motto 'Gewalt ist sauber, Sex ist schmutzig', das sich in den USA hartnäckig hält, erhalten leicht bekleidete Standnixen Auftrittsverbot. Was die puritanische Hysterie bezwecken soll, ist mir unklar: Mündige Erwachsene (und nur denen ist der Zutritt zu den Messehallen offiziell erlaubt) sollten doch mit knappen Textilmengen umgehen können, zumal Californien mit seinen vielen Stränden ohnehin genug Fleischbeschau erlaubt. Und wieso ist es besser für unsere Gesellschaft, wenn zahlreiche Hersteller stolz vorzeigen dürfen, wie brutal und realistisch Kill-Moves in ihren Spielen dargestellt werden? Damit hat man bei der ESA nämlich keine Probleme. Ein Glück, dass die Moralapostel offenbar noch nie unsere Games Convention erleben mussten: Denn was dort teilweise an minimalstem Bodypainting und ordinärem Peepshow-Ambiente geboten wurde, ist (im Gegensatz zu den doch meist Spiele-bezogen gewandeten E3-Mädels) tatsächlich arg platt und unnötig.



Ausstellung zum "Mythos Pong"

Erste Adresse für Retro-Fans sind dieser Tage die Räume des Württembergischen Kunstvereins in Stuttgart. Unter Leitung von Andreas Langer vom Berliner Computerspiele-Museum entstand dort die Ausstellung "Mythos Pong". Die 30 Exponate beschäftigen sich mit den ersten Videospielen und zeigen unter anderem deren Einfluss auf die heutige Popkultur. "Mythos Pong" wird bis zum 30. April in Stuttgart verbleiben und dann vom 23. bis 27. August auf der Leipziger Games Convention gastieren.

SERIEN-TÄTER

VERGANGENHEIT, GEGENWART, ZUKUNFT – ALLE FAKTEN ZU DEN ZEHN ANGESAGTESTEN VIDEOSPIEL-REIHEN.

Inhalt

Name	Seite
Final Fantasy	35
Gran Turismo	36
Grand Theft Auto	37
Halo	38
Metal Gear Solid	39
Resident Evil	40
Super Mario	41
Tekken	42
The Legend of Zelda	43
Tomb Raider	44

Sie sind die Lieblinge der Gamer-Gemeinde, stehen in den Verkaufscharts regelmäßig ganz oben, fungieren als Aushängeschilder der Entwickler und füllen die Kassen der Software-Hersteller. Die Rede ist von Ausnahme-Spieleserien wie "Grand Theft Auto", "Super Mario" oder "Halo". Solche interaktiven Blockbuster bestimmen nicht nur die Gegenwart – sie hinterließen ihre digitalen Spuren in den Geschichtsbüchern und werden auch in Zukunft von sich Reden machen. Grund genug, die wichtigsten Fakten zu den zehn heutzutage populärsten Serien einmal in komprimierter Form zu präsentieren. Unterteilt in 'Gestern', 'Heute' und 'Morgen' gibt es einen Abriss darüber, was die jeweilige Reihe ausmacht und auf welche Episoden Ihr Euch demnächst freuen dürft. Damit die Sache nicht ausufert, beschränken wir uns im Text und bei der Zeitleiste auf die Hauptteile der Serien – Spin-Offs, Umsetzungen sowie verbesserte Neuauflagen bleiben außen vor. *os*





Die letzte PS2-Episode: Nach ewigem Entwicklungshickhack geht "Final Fantasy 12" diesen Sommer endlich in Japan an den Start.



FINAL FANTASY

Hersteller: Square Enix

DIE SCHILLERNDSTE ROLLENSPIEL-SAGA DER KONSOLEN-WELT

Gestern

Japan im Jahr 1987: Nintendos Famicom-Konsole verzaubert die Massen, doch der kleine Spielehersteller Squaresoft steht kurz vor dem finanziellen Ruin. Resigniert zieht der Designer Hironobu Sakaguchi Konsequenzen: Mit einem letzten NES-Titel will man sich aus dem Markt verabschieden. Programmatisch wird der vermeintliche Schlusspunkt "Final Fantasy" betitelt.

Doch dann kommt alles anders: Das Rollenspiel mausert sich mit über einer halben Million verkaufter Module zum Schlager – nicht zuletzt dank des auch in Japan grassierenden Pen&Paper-Booms. Squaresoft ist gerettet, die neue Marschrichtung klar: Beinahe jährlich folgen Fortsetzungen, die der bewährten Mixtur aus rundenbasiertem Prügelspaß und (für damalige Verhältnisse) storylastiger Inszenierung treu bleiben, inhaltlich aber nicht zusammenhängen. So wird Neueinsteigern der Anfang leicht gemacht. Viele Episoden finden zwar auch den Weg in die USA, ein vergleichbarer Boom bleibt hier aber zunächst aus. Erst der siebte Teil macht die RPG-Saga zu einem weltweiten Phänomen. Mit Bombast-Optik und filmreifer Erzählstruktur erreicht "Final Fantasy 7" erstmals auch in Europa ein Massenpublikum.

Heute

Mit vielen Spin-Offs, Wiederveröffentlichungen und systemübergreifenden Umsetzungen gilt "Final Fantasy" heute als das Synonym für Konsolen Rollenspiele schlechthin. Ob Handheld-RPG, Strategieschlacht oder Online-Epos – die Marke "Final Fantasy" dürfte so ziemlich jedem Zockernaturell geläufig sein.

Morgen

Nur für die PS2 ist derzeit der nach offizieller Zählweise zwölfte Teil in der Mache. Xbox-360-Besitzer erleben im April mit "Final Fantasy XI" den ersten europäischen Serienausflug ins MMORPG-Gefilde. Eines steht nach knapp 20 erfolgreichen "Final Fantasy"-Jahren fest: Konsolen und Spieletrends kommen und gehen – die Abenteuer aus dem Hause Square-Enix (wie das Unternehmen seit der Fusion mit Enix im Jahr 2003 heißt) werden aber noch viele Generationen in ihren Bann ziehen. *cg*

Unvergesslicher Serienmoment:

"Ein jähes Ende"

"Der Kampf tobt: Gerade sieht es so aus, als ob Held Cloud gegen Superschurke Sephiroth gewinnen kann. Da geschieht das Unbegreifliche – der skrupellose Teufel streckt das zarte Blumenmädchen Aeris nieder. In einer dramatischen FMV-Sequenz beobachten Millionen Spieler fassungslos, wie Clouds treue Gefährtin in dessen Armen stirbt. Weltweit kursieren Gerüchte um eine mögliche Wiederbelebung. Doch Aeris bleibt tot – bis ans Ende der Zeit."

Final Fantasy 7

Meilenstein: Nicht zuletzt mit seiner audiovisuellen Brillanz gelingt es "Final Fantasy 7", Konsolen-RPGs auch in Europa zu etablieren.



Unverhofft kommt oft: Das NES-Rollenspiel "Final Fantasy" rettet die marode Firma Squaresoft vor dem Untergang.

Titel	Premiere	System
Final Fantasy	1987	NES
Final Fantasy 2	1988	NES
Final Fantasy 3	1990	NES
Final Fantasy 4	1991	SNES
Final Fantasy 5	1992	SNES
Final Fantasy 6	1994	SNES
Final Fantasy 7	1997	PSone
Final Fantasy 8	1999	PSone
Final Fantasy 9	2000	PSone
Final Fantasy 10	2001	PS2
Final Fantasy 11 (Online)	2002	PS2
Final Fantasy X-2	2003	PS2
Final Fantasy 12	2006	PS2



Erster Ausblick auf "Gran Turismo 5": Die PS3-Power ermöglicht eine fotorealistische Boxencrew mit fantastischen Animationen sowie ein großes Fahrerfeld in HDTV.



GRAN TURISMO

Hersteller: Sony

'THE REAL DRIVING SIMULATOR' LÄUTET EINE NEUE ÄRA IM RENNSPIELGENRE EIN.

Gestern

Lange Jahre stehen Konsolen-Rennspiele für unkomplizertes Rasen. Das ändert sich schlagartig, als "Gran Turismo" Ende 1997 bzw. im Mai '98 (PAL-Veröffentlichung) die Szene aufmischt. Nach drei jähriger Entwicklungszeit gelingt Polyphony der große Coup: Riesiges Wagenarsenal, unerreichte Bombast-Optik und bahnbrechende Fahrphysik weisen den Weg. Für Langzeitmotivation sorgt ein Karriere-Modus mit virtuellen Autohändlern, Preisgeldern, Tuningteil und zahlreichen Rennen. Teil 2 legt in Sachen Umfang mit 600 Wagen und 22 Strecken noch eins drauf. Dazu gesellt sich der neue Rallye-Modus, der allerdings nur Rundpisten samt überempfindlichem Fahrverhalten bietet. Kaum verwunderlich, dass mit der dritten Episode auf der PS2 ein Grafik-Sprung in Richtung Foto-Realismus gelingt. Der Titel bietet zwar weniger Umfang als die Vorgänger, aber dennoch monatelangen Spielspaß. Zwei kleinere Updates sollen Fans schließlich bis zur nächsten Inkarnation vertrösten: "GT Concept 2002" und "GT4 Prologue" enttäuschen aber mit knapper Ausstattung und magerem Kursangebot.

Heute

Aktuell zählt die "Gran Turismo"-Reihe mit insgesamt 34 Millionen Verkäufen zu einer der wichtigsten Spielemarken überhaupt: Autohersteller stehen Schlange, um ihre Boliden in einem neuen "GT" präsentieren zu dürfen. Selbst Sony kann Polyphony-Boss Yamauchi keinen Release-Termin vorschreiben. Die vierte Folge des Epos verschiebt sich bis zum Jahreswechsel 2004/2005 und bietet neben dem gewohnten Giganto-Umfang auch Innovation: Im 'B-Spec'-Modus rast ein trainierbarer CPU-Pilot für Euch um den Kurs. Daneben erstrahlen Wagen dank Foto-Modus in neuem Glanz. Trotzdem bleibt ein Wehrmutstropfen: Die versprochenen Online-Rennen wurden ersatzlos gestrichen – schade drum!

Morgen

Auf der letztjährigen E3 präsentiert Sony "Vision Gran Turismo" für die PS3 als Vorgeschmack zum kommenden fünften Teil, der wieder neue Grafikmaßstäbe setzen soll – HDTV-Unterstützung und ein großes Fahrerfeld inklusive. Inzwischen warten wir gespannt auf die längst überfällige PSP-Umsetzung der Reihe, die bereits zum Start des Sony-Handhelds versprochen wurde. *ts*

Unvergesslicher Serienmoment:

"Vollgas in der Fuchsröhre!"

"In der Rennfahrerszene genießt die Nordschleife vom Nürburgring mit über 20 km Länge ein hohes Ansehen. Nicht minder beeindruckend ist ihr virtuelles Abbild in "Gran Turismo 4", das Euch alles abverlangt. Doch das Höchste der Gefühle ist eine fehlerlose Fahrt um den Ring mit Logitechs 'Driving Force Pro'-Lenkrad, das Euch dank Force Feedback jede Bodenwelle und den engen Grenzbereich erfühlen lässt."

Gran Turismo 4

Die ersten beiden "Gran Turismo"-Teile holen das Letzte aus der betagten PSone-Hardware heraus.

Mit Foto-Shooting und dem Rennleiter-Modus B-Spec weist "Gran Turismo 4" die Reihe in neue Richtungen.

Jahr	Titel	Premiere	System
1998	Gran Turismo	1998	PSone
2000	Gran Turismo 2	2000	PSone
2001	Gran Turismo 3 A-spec	2001	PS2
2002	Gran Turismo Concept 2002 Tokyo – Geneva	2002	PS2
2004	Gran Turismo 4 Prologue	2004	PS2
2005	Gran Turismo 4	2005	PS2
2006	Gran Turismo 4 Mobile	2006 (vorauss.)	PSP
2007	Gran Turismo 5	2007 (vorauss.)	PS3



Aus klein mach groß: Die exzellente PSP-Episode "Liberty City Stories" wird derzeit für eine Veröffentlichung auf der PS2 aufgebohrt.

GRAND THEFT AUTO

Hersteller: Take 2

DIE GROSSE FREIHEIT: IN ROCKSTARS CRIME-SIMULATOR GILT NUR EINE REGEL – MACHT, WAS EUCH GEFÄLLT!

Gestern

Mitte der 1990er haben die schottischen Entwickler DMA Design eine Idee: Man gebe dem Zocker eine belebte Großstadt und die Freiheit, dort (fast) alles zu tun, was das Herz begehrt. Als Held nehme man einen Kleingangster mit großen Ambitionen – fertig ist der anarchische Action-Simulator. Dummerweise ist die Technologie 1997 noch nicht weit genug, die tiefschwarzen Entwicklerträume angemessen zu verwirklichen. Die inhaltlichen Qualitäten der beiden PSone-Episoden werden mit heftigem Ruckeln und Vogelpespektive samt Fitzelsprites und Übersichtmacken erkauft.

Das PS2-Sequel "Grand Theft Auto 3" merzt 2002 mit fetter 3D-Optik die gröbsten Kritikpunkte der Vorgänger aus. Der non-lineare Mix aus Prügeln, Ballern und Autofahrten wird zum Überraschungshit des Jahres – und Massenphänomen. Selbst überzeugte Nicht-Zocker können sich dem Reiz des Räuber- und Gendarm-Spiels nicht entziehen. Zwei nicht minder geniale Sequels folgen und machen "Grand Theft Auto" endgültig zum absoluten Rekordseller.

Heute

Die Faszination "GTA"" ist ungebrochen. Hauptverantwortlich dafür ist die strenge Sequel-Politik vom inzwischen Rockstar Games benannten Entwickler: Statt überhastete Fortsetzungen zu veröffentlichen, übertrifft jede neue Episode den Vorgänger in Sachen Abwechslung, Spielwitz und Präsentation. Moderne "GTA" sind riesigen Abenteuerspielplätze: Nur die Rahmenbedingungen stehen fest, was man dort unternimmt, bleibt Euch überlassen.

Morgen

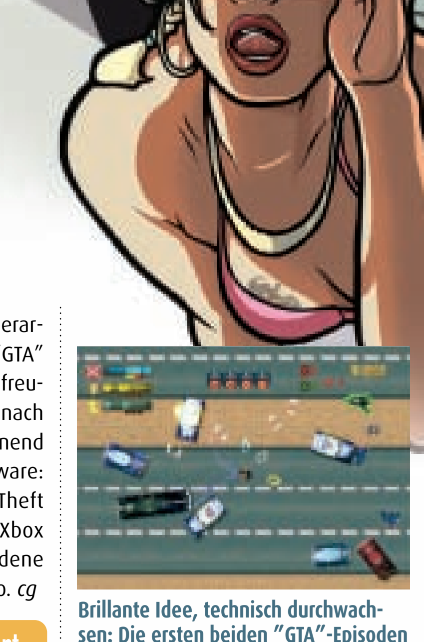
Für die Zukunft haben sich die Entwickler viel vorgenommen: Den Anfang macht demnächst eine überarbeitete Konvertierung des PSP-"GTA" für die PS2. Handheld-Ganoven freuen sich auf eine neue Episode nach "Vice City (dt.)"-Motiven. Spannend wird es bei der NextGen-Hardware: Das nächste 'große' "Grand Theft Auto" soll gerüchteweise für Xbox 360 und PS3 erscheinen – goldene Zeiten für virtuelle Ganoven also. *cg*

Unvergesslicher Serienmoment:

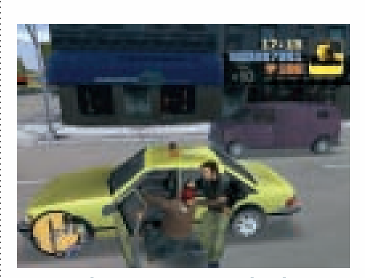
"Vom Kleingangster zum Staatsfeind Nummer 1"

"Wenn alle sechs Sterne auf der Verbrechensskala leuchten, ist in Liberty City die Hölle los! Fußpolizisten, FBI-Limousinen, Kampfhubschrauber und Armeepanzer – die Hüter von Recht und Ordnung fahren ihre schwersten Geschütze auf. Nur wer es schafft, sein Fluchtauto heimlich neu zu lackieren, darf weiter unbehelligt an der kriminellen Karriere feilen."

Grand Theft Auto 3 (dt.)



Brillante Idee, technisch durchwachsen: Die ersten beiden "GTA"-Episoden leiden unter starkem Geruckel.



Spätzünder: Der Sprung in die dritte Dimension katapultiert "GTA 3" an die Spitze westlicher Spielescharts.

1997
- Grand Theft Auto – Premiere: 1997, System: PSone

1999
- GTA London 1969 (Add-On) – Premiere: 1999, System: PSone
- Grand Theft Auto 2 – Premiere: 1999, System: PSone

2001
- Grand Theft Auto 3 – Premiere: 2001, System: PS2

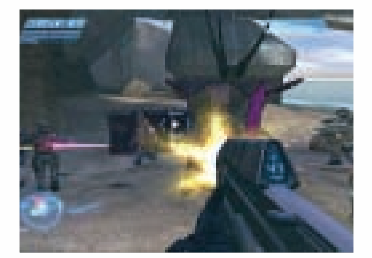
2002
- GTA Vice City (dt.) – Premiere: 2002, System: PS2

2004
- Grand Theft Auto Advance – Premiere: 2004, System: GBA

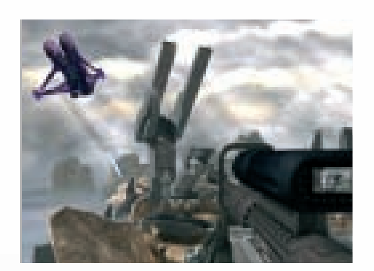
2005
- GTA Liberty City Stories – Premiere: 2005, System: PSP

2006
- GTA Liberty City Stories – Premiere: 2006, System: PS2
- GTA PSP 2 (Arbeitstitel) – Premiere: 2006 (vorauss.), System: PSP

2007
- Grand Theft Auto (Arbeitstitel) – Premiere: 2007 (vorauss.), System: PS3, Xbox 360



Genialer Steuerungskniff: Das erste "Halo" etabliert die Möglichkeit, gleichzeitig zu ballern und Granaten zu werfen.



Sequel-Idealfall: Von der flachen Story einmal abgesehen übertrumpft "Halo 2" den eigenen Vorgänger in jeder Disziplin.



Ankunft in einer neuen Welt: Die fantastischen Außenlevels von "Halo" lassen die damalige Ego-Konkurrenz mickrig aussehen.

HALO

Hersteller: Bungie

VON NULL AUF 100 – MIT NUR ZWEI EPISODEN MAUSERT SICH EINE SCIFI-SAGA ZUM SYSTEM-SELLER.

Gestern

Bis zum Juni 2000 ist für PC-Fans die Welt noch in Ordnung. Ein Spiel steht auf den Wunschzetteln vieler Computer-Zocker ganz weit oben – "Halo". Vom "Myth"-Entwickler Bungie erstmals auf der Vorjahres-E3 gezeigt, zeichnet sich mittlerweile ab, dass mit dem opulenten SciFi-Abenteuer ein außergewöhnlicher Ego-Shooter ins Haus steht.
Doch dann folgt im Frühsommer die Hiobsbotschaft: Microsoft hat den US-Entwickler übernommen. Auch Bill Gates' Getreuen ist nicht entgangen, welch potentes Spektakel die früheren Mac-Jünger in der Mache haben. Die Folge: Das heißersehnte Weltraummärchen soll zunächst als exklusiver Starttitel die Hardwareverkäufe der kommenden Xbox-Konsole ankurbeln und erst später für PC erscheinen.
Die Rechnung geht auf: Zwar stellt "Halo" beim Erscheinen 2001 nicht ganz die erhoffte Ego-Revolution dar. Das Action-Inferno kann sich aber in wesentlichen Punkten von der Konkurrenz absetzen. Weitläufige Außenlevels, eine dichte Dramaturgie und nicht zu letzt die perfekte Steuerung machen "Halo" vor allem in den USA zum millionenfachen Verkaufsknaller und mit Abstand erfolgreichsten Xbox-Titel.
Das komplexe Story-Gerüst ist wie geschaffen für einen Nachfolger: "Halo 2" erscheint rechtzeitig zur Weihnachtssaison 2004, schließt nahtlos an die Story des Vorgängers an und merzt dessen Schwächen fast vollständig aus. Der Lohn: Bis zum folgenden Januar werden weltweit fast sieben Millionen Exemplare des Shooter-Sequels an den Fan gebracht. 1,4 Millionen Zocker sind zu diesem Zeitpunkt glückliche Xbox-Live-Kunden. Laut Microsoft liefern sich seitdem die meisten Kunden heiße Online-Gefechte im "Halo"-Universum.

Heute

Zwar zählt die "Halo"-Saga bis heute gerade mal zwei Episoden, als Serie ist sie aber nicht mehr aus der Zockerwelt wegzudenken. Sei es aufgrund der zusammenhängenden Story, des zentralen Hauptcharakters Master Chief oder der seriellen Detailverbesserungen. So stellt "Halo" System-übergreifend eines der in sich geschlossensten und erfolgreichsten Videospieluniversen dar.

Morgen

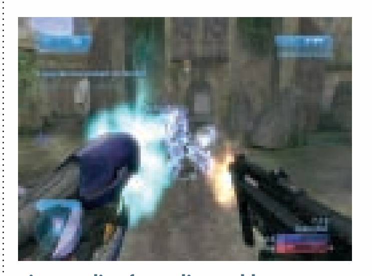
Über "Halo 3" ist derzeit im Prinzip nur eines bekannt, nämlich dass es für die Xbox 360 erscheinen wird. Wann es kommt, wie die Story weiter geht und welche Neuerungen sich Entwickler Bungie einfallen lässt, bleibt noch völlig unklar. Wir tippen, dass die Amis auf der diesjährigen E3 zumindest eine Pfote der Katze aus dem Sack lassen. *cg*

Unvergesslicher Serienmoment:

"Schadenfrohe Sprengung"

"Eben noch hat uns der freche Grunt lauthals verspottet, weil MG-Salve um MG-Salve daneben gegangen ist. Die außerirdischen Zwerge sind aber auch schwer zu treffen! Doch das Alien hat die Rechnung ohne unsere Haftgranaten gemacht. Ein gezielter Wurf und schon klebt der Sprengsatz am Panzer des Wichtels. Vor Angst quiekend flüchtet er sich hinter einen Felsen – Sekunden darauf vernehmen wir innerlich grinsend die Detonation."

Halo



Ein Paradies für Online-Soldaten: Kaum ein Spiel wird häufiger via Xbox Live gezockt als "Halo 2".



Halo: Combat Evolved
Premiere: 2001
System: Xbox

Halo 2
Premiere: 2004
System: Xbox

Halo 3 (Arbeitstitel)
Premiere: noch unbekannt
System: Xbox360

2001 | 2004 | ...



Versöhnung im Kalten Krieg: "Snake Eater" bietet einen ausgeglicheneren Mix aus Spiel und Film als sein Vorgänger.

METAL GEAR

Hersteller: Konami

ZWISCHEN SPIELFILM UND FILMSPIEL – EINE AGENTEN-SAGA MACHT HOLLYWOOD KONKURRENZ.

Gestern

Ähnlich wie bei "GTA" ist auch die Entstehungsgeschichte von Konamis "Metal Gear"-Reihe eine von übergroßen Ambitionen, weil zur Zeiten des Serienerstlings die Technik den hochtrabenden Entwicklervisionen noch hinterherhinkt. Anno 1987 konzipiert Hideo Kojima ein dramaturgisch verzwicktes Action-Adventure um Geheimagenten, Terroristen und die nukleare Horrorvision. Der komplexe Videospielplot muss sich jedoch den Einschränkungen der 8-Bit-Generation beugen. Richtiges Leinwandflair will zwischen farbarmer Bitmap-Optik und Textboxen einfach nicht aufkommen. Daran ändern auch zwei Sequels nichts, fast eine Dekade lang bleibt es still um "Metal Gear".

1998 schlägt Kojimas große Stunde. Die Hardware-Power der PSone ermöglicht dem Konami-Designer endlich die fast abstrichlose Umsetzung seiner Träume. Mit mehreren Stunden Sprachausgabe, ellenlangen Cut-Scenes und einer verworrenen Story um Lug und Betrug schafft "Metal Gear Solid" den Spagat zwischen klassischem Spiel und Hollywood-Erlebnis. Mehr als fünf Millionen verkaufte Exemplare zeugen vom Erfolg des Unterfangens.

Der Sprung auf die nächste Konsolengeneration löst jedoch keine einhellige Begeisterung aus. Zu laberlastig wirkt das Handlungskonstrukt von "Sons of Liberty" auf viele Zocker, während der konkrete Spielanteil auf ein Minimum fällt.

Heute

2006 teilt "Metal Gear" das Spielerlager in zwei Teile, wobei die Anhänger der Kojimaschen Erzählstrukur klar in der Mehrheit sind. Wie man es auch dreht, der enorm wichtige Beitrag, den die Japaner zur Imageaufwertung unseres liebsten Hobbys in der öffentlichen Wahrnehmung geleistet haben, ist unbestreitbar.

Morgen

Die Serie ist lebendiger als je zuvor – und zwar trotz gegenteiliger Ankündigungen weiterhin mit dem Konami-Kreativling Hideo Kojima an Bord. Für PSP ist nicht nur das kniffige Karten-Spin-Off "Metal Gear Ac!d 2" in der Mache: Auch ein neuer, 'richtiger' Einsatz soll erscheinen. Wieder mal liegt der Fokus jedoch in der Konsolenzukunft: Erste spektakuläre Bilder und Videos vom PS3-Thriller "Guns of the Patriots" zeigen einen gealterten Solid Snake zwischen allen Kriegsfronten. *cg*

Unvergesslicher Serienmoment:

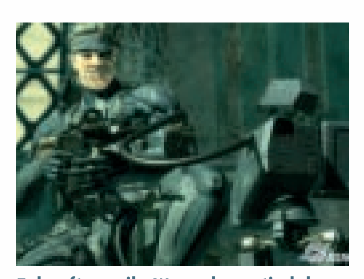
„Psycho-somatisch"

"Woher nimmt der durchgeknallte Zwischenboss nur sein Wissen? Jede Bewegung, jedes Manöver Solid Snakes scheint Psycho Mantis vorauszuahnen und kann es entsprechend perfekt parieren. Des Rätsels Lösung ist so simpel wie genial: Wer das Joypad an den zweiten Controller-Port anstöpselt, verschließt sein 'Gehirn' vor den telepathischen Fähigkeiten des bösen Hellsehers. So verkommt der Psycho-Freak zu Kanonenfutter."

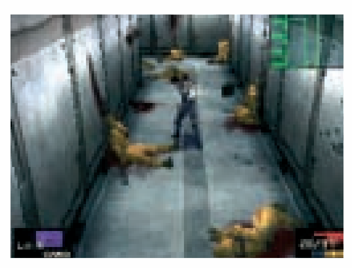
Metal Gear Solid



Rummel im Dschungel: Die ersten Episoden erschienen fürs NES. Im Bild: "Metal Gear 2: Solid Snake"



Zukunftsmusik: Wann das optisch bereits mächtig vielversprechende PS3-Abenteuer erscheinen wird, ist noch unklar.



Tarnen, täuschen, töten: "Metal Gear Solid" etabliert Konamis Agenten-Thriller weltweit als Hit-Marke.

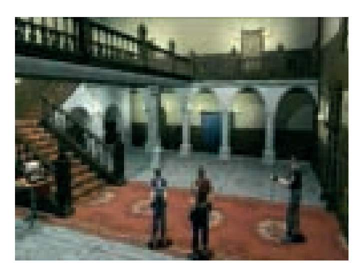
Titel	Premiere	System
Metal Gear	1987	MSX
Metal Gear 2: Solid Snake	1990	MSX
Snake's Revenge	1990	NES
Metal Gear Solid	1998	PS2
Metal Gear: Ghost Babel*	2000	Game Boy Color
Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty	2002	PS2
Metal Gear Acid	2004	PSP
Metal Gear Solid 3: Snake Eater	2004	PS2
Metal Gear Acid 2	2006 (voraus.)	PSP
Metal Gear Solid 4: Guns of the Patriots	noch unbekannt	PS3

1987 | 1990 | 1998 | 2000 | 2002 | 2004 | 2006 | 2007

*In Europa kam das Handheld-Abenteuer als "Metal Gear Solid" auf den Markt.



Zombiejagd bei strahlend hellem Sonnenschein? "Resident Evil 5" verspricht eine Abkehr vom dauerdüsteren Grusel-Setting.



Geburtsstunde des Grauens: Trotz hakeliger Steuerung revolutioniert "Resident Evil" auf der PSone das Action-Adventure-Genre.

Unvergesslicher Serienmoment:

"Jäger oder Gejagter?"

"Aus dem monsterüberfluteten Umbrella-Labor schleppt sich Chris zurück ins Herrenhaus – da schaltet die Kamera um. Irgendeine Höllenausgeburt hat die Verfolgung aufgenommen. Exakt auf dem Weg, den wir Sekunden zuvor benutzt haben! Eine Tür noch, schon hat uns das wohl bösartigste Biest im Resi-Universum erreicht. Grimmig knurrend schleicht der Hunter näher..."

Resident Evil

Götterdämmerung: Dank dynamischer Balleraction und nervenzerrender Dauerspannung rettet "Resident Evil 4" den angeschlagenen Serienruf.

RESIDENT EVIL

Hersteller: Capcom

ZOMBIES, HEADSHOTS, SCHOCKEFFEKTE – CAPCOM LEHRT DIE ZOCKERWELT DAS FÜRCHTEN.

Gestern

Es gibt Spielmomente, die der passionierte Zocker sein Leben lang nicht mehr vergisst. 1996 verankert sich Capcom mit solch einer Sternstunde im Gedächtnis der PSone-Gemeinde. Böses ahnend schleicht der "Resident Evil"-Held Chris Redfield (bzw. sein weiblicher Gegenpart Jill Valentine) einen düsteren Herrenhausflur entlang. Da ertönt ein lauter Knall: Fensterglas splittert, zwei zähnefletschende Höllenhunde springen ins Bild und jagen unserem erstarrten Alter Ego entgegen. Tausenden vermeintlich hartgesottenen Zockern rutscht vor Schreck das Herz in die Hose.

Mit "Biohazard" (so der japanische Titel) war den Japanern Neues gelungen: Schockeffekte wie im Kino, eine filmreife Dramaturgie, knüppelharte Action und seichte Rätselkost – wie kein anderes Bildschirmabenteuer zuvor verbindet "Resident Evil" traditionelle Spielinhalte mit den fortschrittlichen Darstellungsmöglichkeiten der 32-Bit-Technik.

Doch der kommerzielle Erfolg des 'Survival Horror' getauften Konzepts führt zur gnadenlosen Ausschlachtung. Fortsetzung um Fortsetzung folgt, inhaltliche Veränderungen muss man mit der Lupe suchen. Die Konsequenz: Mit der Gamecube-exklusiven "Zero"-Episode droht die Serie in die Bedeutungslosigkeit abzurutschen. Nur wenige Zocker erwärmen sich für den x-ten Aufwasch des immer gleichen Spielprinzips.

Heute

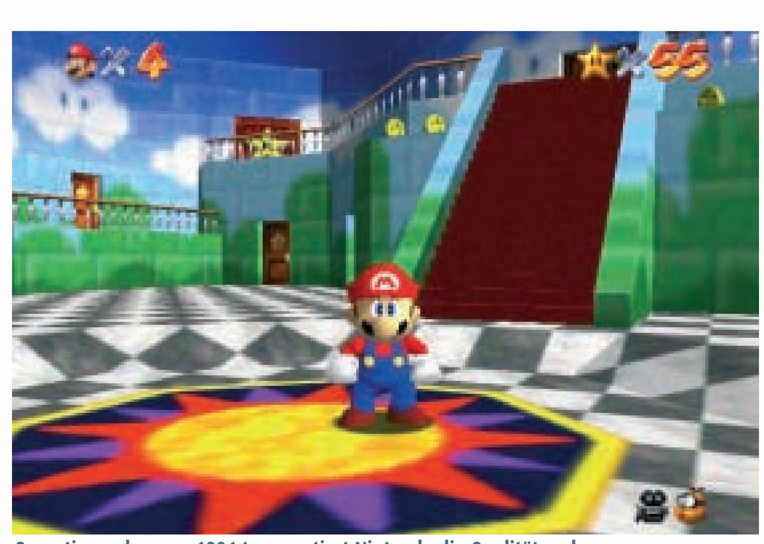
Capcom hat den Sprung zurück ins Rampenlicht geschafft – mit einem mutigen Befreiungsschlag. "Resident Evil 4" wartet mit komplett überarbeitetem Spielkonzept auf, ohne seine Wurzeln zu verleugnen. Fans und Kritiker sind sich einig: Das vierte "Resi" stellt nicht nur die gelungenste Episode dar, auch ein Platz im Olymp der besten Videospiele aller Zeiten ist dem Meisterwerk sicher.

Morgen

Nimmersatte Zombiekiller blicken einer rosigen (oder blutroten) Zukunft entgegen. Für die PSP befindet sich eine Episode in der Mache. Gerüchteweise handelt es sich um eine Fortführung der onlinetauglichen "Outbreak"-Reihe. Hoffnungsträger Nr.1 ist aber "Resident Evil 5": Auf PS3 und Xbox 360 geht die Saga weiter, leider wohl nicht vor 2007. Was genau uns erwartet, wissen bislang nur die Entwickler. Grafisch eindrucksvolle Bilder von Marktplätzen im staubigen Nahost-Look bei gleißend hellem Tageslicht legen eine Abkehr vom traditionellen Herrenhaus-/Labor-Setting nahe. Und im Falle von "Resident Evil" lassen wir uns gern überraschen. *cg*



Jahr	Titel	Premiere	System
1996	Resident Evil	1996	PSone, Saturn
1997	indiziert	1997	PSone
1999	Resident Evil 3: Nemesis (dt.)	1999	PSone
2000	indiziert	2000	Dreamcast
2002	Resident Evil (Remake)	2002	Gamecube
2002	Resident Evil Zero	2002	Gamecube
2003	Resident Evil Outbreak	2003	PS2
2004	Resident Evil Outbreak File #2	2004	PS2
2005	Resident Evil 4	2005	Gamecube
2007	Resident Evil 5	2007 (vorauss.)	PS3, Xbox 360



Operation gelungen: 1996 transportiert Nintendo die Qualitäten des Klempners ohne Abstriche in die dritte Dimension ("Super Mario 64")

SUPER MARIO BROS.

Hersteller: Nintendo

VOM KLOAKEN-KLEMPNER ZUM KONSOLEN-KÖNIG – NINTENDOS SCHNAUZBART HÜPFT AUF DEN JUMP'N'RUN-THRON.

Gestern

Jump'n'Runs sind beinahe so alt wie das Medium Videospiele selbst, aber erst ein 1985 erscheinendes ein Hüpfabenteuer prägt maßgeblich das Gesicht des Genres für die nächsten 20 Jahre. Shigeru Miyamotos NES-Werk "Super Mario Bros." setzt Standards – und das in vielerlei Hinsicht. Ob Level-Aufbau, Gegner-Vielfalt oder Geheimnisse – das maus-graue Modul ist der Konkurrenz in jeder Disziplin weit voraus. Vor allem die punktgenaue Kontrollierbarkeit gepaart mit anspruchsvollen wie abwechslungsreichen Geschicklichkeitsprüfungen lässt die Mitbewerberschar alt aussehen. Der Erfolg bleibt nicht aus: Weltweit sind bis heute über 40 Millionen Einheiten des ersten "Super Mario" über die Ladentheken gewandert – Hardware-Bundles mitgezählt. Nach makellosen 2D-Fortsetzungen gelingt Myiamoto 1996 das gleiche Meisterstück ein zweites Mal. Am brillanten "Super Mario 64", dem ersten 3D-Ausflug der Latzhose, müssen sich sämtliche Jump'n'Runs der Polygon-Ära messen.

Unvergesslicher Serienmoment:

"Beam mich weiter, Mario"

"Wer in Level 1-2 mit dem Stahlträger-Fahrstuhl ganz nach oben fährt und mit einem ordentlichen Satz auf den Mauervorsprung hüpft, ist dem Abkürzungsglück schon ganz nah. Nach einem flinken Fußmarsch steht der italienische Rohrverleger vor drei grünen, mit den Nummern 2, 3 und 4 versehenen Röhren. Die ersten Warp-Portale der Videospielgeschichte führen Euch direkt in die jeweilige Welt!"

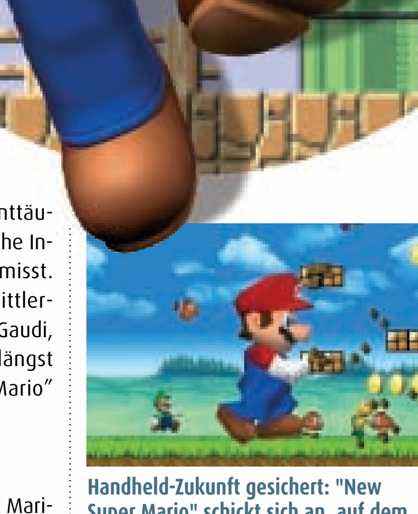
Super Mario Bros.

Heute

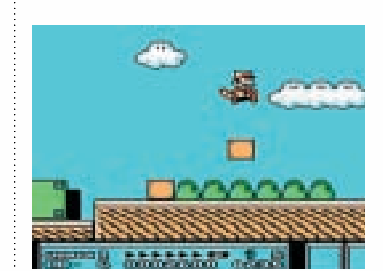
Die Hüpfspielwelt geht weiter – nur Nintendo hat das wohl nicht mitbekommen. In den Augen vieler Zocker kommt Marios zweiter 3D-Einsatz auf dem Gamecube einer Enttäuschung gleich. Der serientypische Innovationssprung wird vermisst. Dafür ist der Rohrverleger mittlerweile omnipräsent: Ob Party-Gaudi, Golferei oder Fußballhatz – längst beschränkt sich die Marke "Mario" nicht mehr auf Hüpforgien.

Morgen

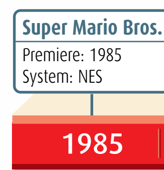
Die Erwartungen in die Zukunft Marios sind gigantisch. Während sich abzeichnet, dass das DS-Comeback "New Super Mario" wieder fulminante Hüpfspielkost mit tonnenweise pfiffigen Neuerungen bieten wird, ist über das Revolution-Debüt des Klempners nahezu nichts bekannt. Man experimentiere noch mit diversen Spielmechaniken, schallt es es seit Monaten aus Nintendos Japan-Hauptquartier – hoffen wir, dass sich Miyamoto und Co. ihrer enormen Verantwortung bewusst sind und ihrem Ruf gerecht werden. *cg*



Handheld-Zukunft gesichert: "New Super Mario" schickt sich an, auf dem DS die hauseigenen 2D-Vorgänger zu übertreffen.

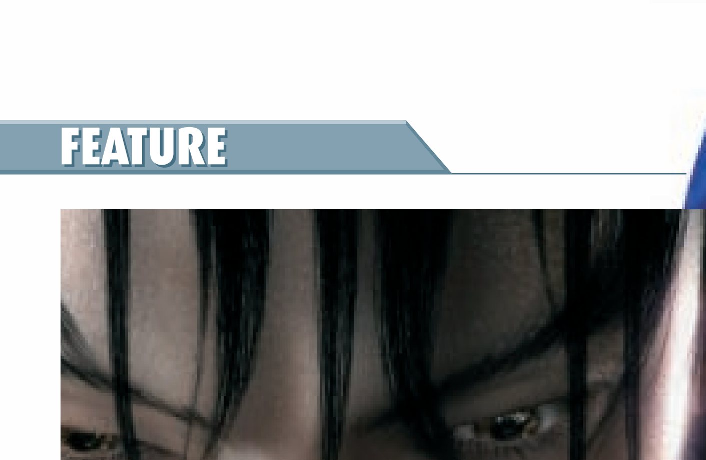


Besser geht's nicht: Der dritte NES-Einsatz des Klempners gilt bei vielen Fans noch heute als beste 2D-Episode.



Jahr	Spiel	Premiere	System
1985	Super Mario Bros.	1985	NES
1986	Super Mario Bros. 2 (Japan)	1986	NES
1988	Super Mario Bros. 2 (USA, Europa)*	1988	NES
1988	Super Mario Bros. 3	1988	NES
1989	Super Mario Land	1989	Game Boy
1990	Super Mario World	1990	SNES
1992	Super Mario Land 2	1992	Game Boy
1994	Super Mario Land 3: Wario Land	1994	Game Boy
1995	Super Mario World 2: Yoshi's Island	1995	SNES
1996	Super Mario 64	1996	N64
2002	Super Mario Sunshine	2002	NGC
2006	New Super Mario	2006	Nintendo DS
2007	Mario 128 (Arbeitstitel)	2006 (voraus.)	Revolution

*Für westliche Märkte wurde das japanische Spiel "Dream Factory: Doki Doki Panic" mit Mario-Figuren versehen und als "Super Mario Bros. 2" verkauft. Der 'richtige' japanische Nachfolger erschien hierzulande erstmals 1993 als "Lost Levels" in der "Super Mario All-Stars"-Sammlung auf dem SNES.



Jin und seine "Tekken 6"-Kollegen treiben Sonys Cell-Chip zu Höchstleistungen an – ob aber noch in diesem Jahr oder erst 2007, das wissen nur die Videospielgötter.

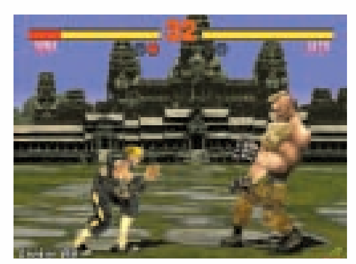
Unvergesslicher Serienmoment:

"Duell mit dem Teufel"

"Nachdem Kazuya Mishima von seinem Vater Jinpachi von einer Klippe gestoßen wurde, schließt er einen Pakt mit dem Teufel. Das Produkt dieser verhängnisvollen Fusion – Devil – begegnet Euch als furchteinflößender Endgegner inklusive tödlicher Energiestrahl-Attacke." **Tekken 2**



"Tekken Tag Tournament": Zur PS2-Premiere haben die Namco-Recken den Team-Gedanken für sich entdeckt.



Unproportionierte Kämpfermodelle und Wespentaille in "Tekken" wirken heutzutage unfreiwillig komisch.

TEKKEN

Hersteller: Namco

MIT EISERNER FAUST ZUM POPULÄRSTEN BEAT'EM-UP DER 3D-ÄRA

Gestern

1994 debütiert das 'Iron Fist'-Turnier in der Spielhalle, im Jahr darauf prügeln sich Law, Nina und Konsorten erstmals auf Konsole die Schädel weich. Optik und Kampfsystem wirken aus heutiger Sicht antiquiert, bestechen in der 3D-Anfangszeit jedoch mit geschmeidigen Animationen, schicken Tapeten und ellenlangen Combos. Bereits im Jahr darauf tilgt der Nachfolger etliche Schwächen des Erstlings – für eine vernünftige PAL-Anpassung reicht's aber noch nicht. Zur Hochform läuft die Handkantenparade im dritten Teil auf: Originalgetreu animierte Martial-Arts-Stile profitieren von Motion Capturing, neue Kniffe im Kampsystem wie verfeinerte Angriffe während des Aufstehens und komplexe Ausweichbewegungen perfektionieren die 32-Bit-Schlägerei. Gratis packt Namco den "Final Fight"-inspirierten 'Force'-Modus dazu. Stagnation hingegen zu den Anfangszeiten der PS2: Im Best-of-ähnlichen "Tekken Tag Tournament" sammeln sich zwar 38 Helden, außer dem 'Tag'-Feature bleiben frische Ideen Mangelware. Im echten vierten Teil griffen neue Haudegen, schicke Optik, viele Extras und ein 60Hz-Modus erneut nach dem MANIAC-Award – Serien-Fans begegneten den Änderungen an der Spielmechanik mit gemischten Gefühlen.

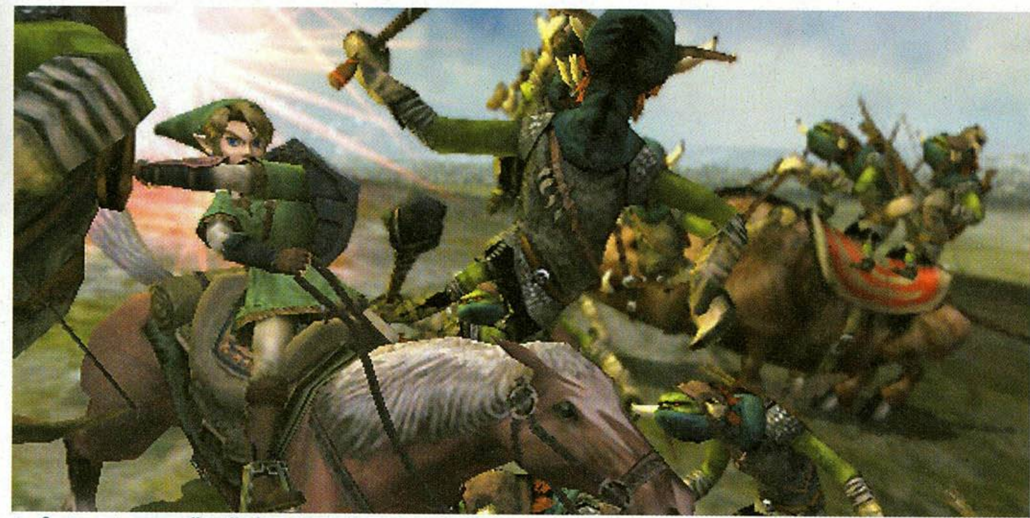
Heute

"Tekken 5" braucht sich vor keinem Prügler zu verstecken: Die schönste, umfangreichste und beste Ausgabe des Eisenfaust-Turniers protzt mit tiefgründigerem Kampfsystem, nahezu makelloser Spielbarkeit und unschlagbarer Kämpfervielfalt – egal ob Karateka, sexy Braut, Roboter oder animalischer Spring-ins-Feld. Besonders lobenswert: Vermöbelt im 'Devil Within'-Modus haufenweise Bösewichte oder tobt Euch gratis in den emulierten Arcade-Originalen "Tekken 1-3" aus.

Morgen

Auf der letztjährigen E3 lässt Sony die Bombe platzen: Zum PS3-Launch soll ein brandneues "Tekken" die Regale füllen. Um den Versprechungen Taten folgen zu lassen, bemüht sich ein fantastisch modellierter Jin Kazama zur angeblichen Echtzeit-Demo auf die Großbildleinwand. Schweiß strömt aus den Poren, die Muskeln spannen sich und entladen die aufgestaute Energie in einen geschmeidig-rasanten Fauststoß – in der Luft tanzende Schweißpartikel buhlen mit hochaufgelösten Texturen und der herrlich animierten Haarpracht um die Gunst des Spielerauges. Seitdem hüllen Namco wie Sony einen Mantel des Schweigens über die Beat'em-Up-Hoffnung, wir hoffen auf eine Online-Premiere der legendären Faustkämpfer. Noch dieses Jahr dürfen sich mit "Tekken: Dark Resurrection" auch PSP-Besitzer verprügeln. Eine Notiz am Rande: Zeitgleich soll sich ein "Tekken"-Film in Arbeit befinden – ein Budget von 50 Millionen Dollar und Jet Li als potentieller Hauptdarsteller machen Lust drauf. *ms*

Jahr	Titel	Premiere	System
1994	Tekken	1994	Automat, PSone
1995	Tekken 2	1995	Automat, PSone
1997	Tekken 3	1997	Automat, PSone
1999	Tekken Tag Tournament	1999	Automat, PS2
2001	Tekken 4	2001	Automat, PS2
2004	Tekken 5	2004	Automat, PS2
2006	Tekken: Dark Resurrection	2006 (vorauss.)	PSP
2007	Tekken 6	2007 (vorauss.)	PS3



Große Erwartungen: "Twillight Princess" stellt wohl die letzte große Nintendo-Eigenentwicklung für den Gamecube dar.



Abenteuerland: Das erste NES-"Zelda" bietet eine für damalige Verhältnisse riesige Spielwelt zum Erkunden.



Nahezu perfektes Action-Adventure: Mit "Ocarina of Time" gelingt Link der Sprung in die dritte Dimension.

THE LEGEND OF ZELDA

Hersteller: Nintendo

ENTDECKER GESUCHT: EIN SPITZOHRIGER ELFENJUNGE KNACKT DIE HÄRTESTEN KOPFNÜSSE DER KONSOLENWELT.

Gestern

Wenn man Spieldesigner nach ihren Inspirationen fragt, fallen die Antworten mitunter überraschend simpel aus wie: Nintendo-Genie Shigeru Miyamoto kam z.B. beim freien Wandern auf die Idee zu "The Legend of Zelda". Einfach losmarschieren und eine fremde Welt entdecken – diese Grundidee macht einen Großteil der Faszination von "The Legend of Zelda" seit dem NES-Debüt 1986 aus. Perfekt konstruierte Rätselkerker und phantasievolle Bosskämpfe runden das märchenhafte 8-Bit-Abenteuer ab. Der Nachfolger ruft mit RPG- und Jump'n'Run-Einschlag jedoch zwiespältige Reaktionen hervor. Nach dem umstrittenen "The Adventure of Link" gelingt es Nintendo aber, das unwiderstehliche Konzept mit jeder Fortsetzung zu verbessern. "The Ocarina of Time" – das 3D-Debüt auf dem N64 – gilt in Fachkreisen als beste "Zelda"-Episode.

Heute

Elfenkrieger Link geht es ein bisschen wie Hüpfkollege Mario: Die aktuellen Gamecube-Auftritte beider Nintendo-Recken können nach Meinung vieler Fans nicht an glorreiche N64-Zeiten anknüpfen. Speziell der ungewohnte Comic-Look der "Wind Waker"-Episode stieß so manchem alteingesessenen Serienveteran sauer auf. Im Handheld-Sektor herrscht hingegen einhellige Begeisterung: Die in traditionellem 2D gehaltene "Minish Cap"-Episode auf GBA bietet "Zelda"-Spielspaß vom feinsten.

Morgen

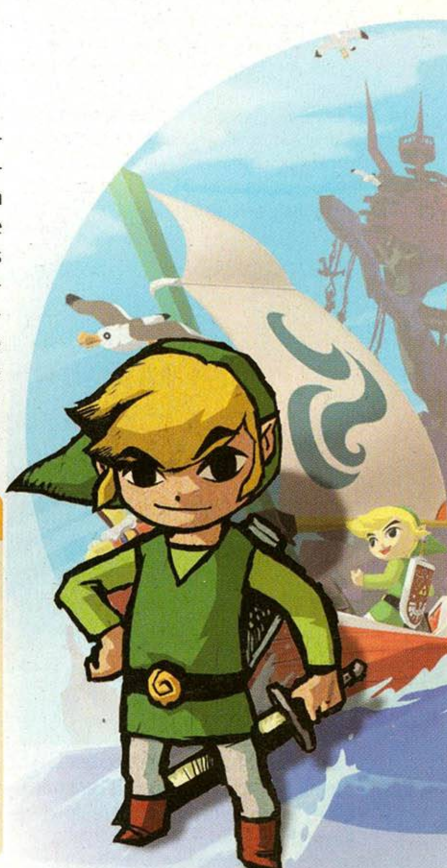
Auf kein anderes Spiel wartet die Gamecube-Gemeinde derzeit vergleichbar sehnsüchtig wie auf "Twillight Princess". Und das aus gutem Grund: Nach dem naiv-charmanten Segelabenteuer präsentiert uns Links zweiter Würfel-Besuch einen jugendlichen, ernsthafteren Helden in einer wieder traditionell gehaltenen Fantasy-Welt. Mehrere Verschiebungen hat das Epos bereits auf dem Buckel – immer wieder finden die Entwickler Ecken und Kanten, die es abzufeilen gilt. Denn der Eigenanspruch ist hoch: Links letzter Gamecube-Ausflug soll das bis dato beste "Zelda" werden. Und gerüchteweise will Nintendo gar eine Steuerungsoption für den Revolution-Controller einbauen. *cg*

Unvergesslicher Serienmoment:

"Link ist kein Weichei."

"Kleines Goodie für Ungeduldige: Wer beim NES-Original "Zelda" als Spielernamen eingibt, erlebt eine Überraschung. Das Abenteuer startet bereits in der zweiten Welt, die meisten Dungeons sind anders verteilt und die Unterwelt-Gegner machen Euch das Überleben schwerer. Ehrliche Elfen zocken das Epos einmal durch und werden dafür mit dem neuen Modus belohnt."

The Legend of Zelda



Jahr	Titel	Premiere	System
1986	The Legend of Zelda	1986	NES
1988	Zelda II: The Adventure of Link	1988	NES
1991	The Legend of Zelda: A Link to the Past	1991	SNES
1993	The Legend of Zelda: Link's Awakening	1993	Game Boy
1998	The Legend of Zelda: Ocarina of Time	1998	N64
2000	The Legend of Zelda: Majora's Mask	2000	N64
2001	The Legend of Zelda: Oracle of Seasons	2001	Game Boy Color
2001	The Legend of Zelda: Oracle of Ages	2001	Game Boy Color
2003	The Legend of Zelda: The Wind Waker	2003	Gamecube
2004	The Legend of Zelda: The Minish Cap	2004	GBA
2006	The Legend of Zelda: Twillight Princess	2006	Gamecube



Technisch ansprechend, spielerisch altbacken: Das PS2-Debüt sorgt leider nicht für ungeteilte Begeisterung.

TOMB RAIDER

Hersteller: Eidos

SCHLAU, SCHLAGKRÄFTIG UND SUPER-SEXY – EINE ACTION-ARCHÄOLOGIN WIRD ZUR VIDEOSPIEL-IKONE DES AUSGEHENDEN MILLENNIUMS.

Unvergesslicher Serienmoment:

"Steinzeit-Schrecken"

"Den düsteren Höhlen entkommen, steht Lara endlich wieder im Freien. Doch irgendwas stimmt hier nicht: Die weite Ebene erinnert mit ihrer eigentümlichen Flora an prähistorische Zeiten. Und tatsächlich: Sekunden später bricht ein haushoher T-Rex durchs Buschwerk. Jetzt heißt es, die Beine in die Hand nehmen – oder die Killermaschine mit ausreichend Schrot und Geschick ins Jenseits befördern."

Tomb Raider

Gestern

Als Toby Gard dem Entwicklungsstudio Core Design Mitte der 1990er ein neues Konzept präsentiert, schwebt ihm ein männlicher Protagonist vor. Schließlich soll sich im geplanten 32-Bit-Projekt alles um versunkene Stätten, mystische Artefakte und exotische Abenteuer drehen. Doch die Verantwortlichen haben Bedenken: Arg deutlich scheinen die Parallelen zu Hollywood-Haudegen Indiana Jones. Die Konsequenz: Aus dem maskulinen Helden wird Lara Croft, der erste medienübergreifende Star der Gaming-Welt. Mut, Intelligenz, Sportlichkeit, grenzenlose Coolness und Körbchengröße Doppel-D – das ist Polygon-Stoff für Zockerträume. Doch nur eine Überdosis Sex-Appeal reicht nicht, um Millionen Spiele zu verkaufen. Auch inhaltlich begeistert "Tomb Raider": Nahezu frei erforschbare Levels, eine gewöhnungsbedürftige, aber durchdachte Steuerung und innovative Rätselstrukturen zeichnen das Debüt von 1996 aus. Bis 2000 folgen jährliche Sequels: Reiserouten und Knobelkost werden komplexer, die Grundzutaten bleiben aber nahezu unangetastet.

Heute

Die Angst vor Veränderungen bricht Lara 2003 beinahe das Genick. Audiovisuell durchaus auf der Höhe der Zeit, erscheint mit langer Verspätung "Tomb Raider: The Angel of Darkness". Das Abenteuer wirkt schlichtweg veraltet. Ob holprige Kämpfe, lahme Stealth-Einlagen oder arg eingerostete Steuerung – in zu vielen wichtigen Bereichen zieht die Genre-Konkurrenz mittlerweile an Lara vorbei. Aus der schillernden Ikone wird nur noch ein sexuell aufgeladener Charakter unter vielen.

Morgen

Neues Team, neues Glück: Nachdem Cores Comeback-Versuch enttäuschend ausgefallen ist, wagt sich nun Crystal Dynamics an die Rehabilitation. "Tomb Raider: Legend" setzt auf exotische Schauplätze statt Großstadtkoller und clevere Rätsel statt stumpfer Action. Auch die hakelige Steuerung wird endlich einer Generalüberholung unterzogen. Ob das jedoch reicht, den Superstar-Status der Hotpants-Amazone zu reparieren, bleibt ungewiss. *cg*



Höhlenexpedition: In ihrer ersten "Tomb Raider"-Mission ahnt Lara noch nicht, welch kolossale Karriere ihr bevorsteht.

Orientierungslos: Mit verwirrendem Level-Design und grober Optik gilt "Tomb Raider III" als schwächste PSone-Episode.

Jahr	Titel	Premiere	System
1996	Tomb Raider	1996	PSone, Saturn
1997	Tomb Raider 2	1997	PSone
1998	Tomb Raider 3	1998	PSone
1999	Tomb Raider 4: The Last Revelation	1999	PSone, Dreamcast
2000	Tomb Raider: Die Chronik	2000	PSone, Dreamcast
2003	Tomb Raider: The Angel of Darkness	2003	PS2
2006	Tomb Raider: Legend	2006	PS2, Xbox, Xbox 360



VIDEO AUF DVD!

Wild Arms 4



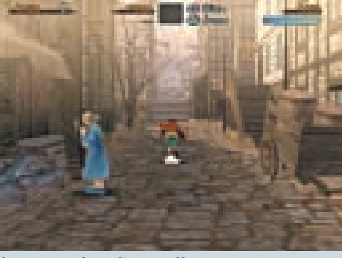
PS2 Der geschickte Einsatz von Fototexturen und viel Grünzeug macht "Wild Arms 4" zum Grafikgenuss. Hier erforscht Jude eine im Krieg zerstörte Tempelanlage.



PS2 Taktische Kampfnote: Zieht Eure Figuren über aneinander grenzende Hexfelder und versucht, die gegnerischen Züge vorauszusehen. Schachmatt!

Fast neun Jahren nach Veröffentlichung des PSone-Erstlings geht Media Visions Crossover aus Fantasy-Rollenspiel und Spaghetti-Western in die vierte Runde – und beschert den Fans damit endlich wieder eine ordentliche Fortsetzung.

Echtzeit-Elemente und Action-Einflüsse sind für Anhänger der Serie nichts Neues: Schon immer warteten Eure Charaktere mit individuellen Adventure-Talenten auf, die nur dann eingesetzt werden durften, wenn ihr den jeweiligen Helden zum Gruppenführer auserkoren habt – darunter die von "Zelda" entliehene Fähigkeit, mit Bomben Kisten oder marodes Mauerwerk zu sprengen und mittels Zauberstab magische Fackeln zu entzünden. Bei Teil 4 gehen die Entwickler noch weiter: Inzwischen hüpft Hauptperson Jude wie ein junger Jump'n'Run-Gott über Ruinen und von Schwebeplattform zu Schwebeplattform. Zusätzlich erwarten Euch in jedem Verlies von Media Visions Level-Teufeln sorgsam verteilte Spezial-Objekte: Helden-Handwerkszeug wie Schwert oder Superzündi dürfen sogar über Ladepausen hinweg und von einem Dungeon-Element ins nächste geschleppt werden. Dort setzt Ihr das Fundstück mit der Aktions-Taste ein: So schwingt Ihr die Klinge, um Mechanismen zu aktivieren oder Kisten zu zertrümmern, während Ihr mit den Sprengkörpern blockierte Passagen frei sprengt. Das einzige Hindernis sind die allenthalben anzutreffenden Höhen-Unterschiede: Wer springt, der legt den Gegenstand automatisch ab. Auch nett: Verlangsamt das Spielgeschehen, solange der Zeitlupen-Vorrat reicht, um einstürzende Altbauten im letzten Moment zu überqueren oder die dritte Lampe einer Reihenschaltung zu aktivieren, bevor die ersten beiden wieder erlöschen. Und aus der heutigen Spielewelt kaum noch wegzudenken: Schleicheinlagen, bei denen Ihr möglichst geräuscharm Wächter umgeht oder Euch mit einem gekonnten Schlittermanöver unter ihrer Sichtlinie entlangmogelt. Ein simples und Adventure-betontes Konzept, mit dem Media Vision fast schon virtuos umzugehen versteht: Die Ergebnisse fordern Eure grauen Zellen heraus, verlangen Euch nicht selten viel Fingerfertigkeit ab, gipfeln in so manch schweißtreibendem Hüpf-Marathon und peppen den Rollenspieler-Alltag gehörig auf. Geschicklichkeitsmuffel dagegen werden das Spiel verfluchen.



PS2 Schonzeit für Gegner von Zufallskämpfen: Wer über die Landkarte von Ort zu Ort steuert, dem bleiben unliebsame Überraschungen erspart.

Der klassische Teil

Aber aller Action zum Trotz ist "Wild Arms 4" vor allem eins: Ein Rollenspiel mit allen Schikanen, bei dem sorgfältiges Daten-Management mindestens so wichtig ist wie taktisches Gespür. Tatsächlich dürfen sich findige Strategen über ein Kampfsystem freuen, das Euch mehr Freiheiten



PS2 Hat schwerer zu schleppen als sein entfernter Nintendo-Verwandter: Jude hievt explosive Fracht durchs Verlies, um sich mit ihrer Hilfe den Weg frei zu bomben.

erlaubt als die meisten anderen Genre-Kollegen: Hier seid Ihr nicht mehr darauf beschränkt, nur Gegner und Angriffsform auszuwählen – nein, die ausgefuchsten Rundengefechte (wie gewohnt per Zufallsbegegnung) kommen mit ihrem eigenen Spielbrett daher. Jedes von sieben Hexfeldern bietet entweder all Euren Charakteren oder einer ganzen Monsterhorde Platz. Das Besondere daran: Attacken, Heilungen und Statuseffekte wirken hier nicht wie sonst üblich pro Figur, sondern auf je ein Hexkästchen – entsprechend sind alle Insassen dieses Spielfelds betroffen! Auf diese Weise erledigt Ihr auch mal mehrere Kreaturen auf einen Streich – aber tummeln sich all Eure Helden auf einem Fleck, werden sie ebenso schnell aufgerieben. Auch wichtig: Getroffen wird nur, wer sich im benachbarten Feld oder innerhalb des Wirkungskreises von Spezialfähigkeiten, Zaubersprüchen und Fernkampfwaffen aufhält.

Damit Euch all das so leicht wie möglich von der Hand geht, bietet "Wild Arms 4" einen ganzen Fundus von Tuning-Möglichkeiten: Investiert erkämpfte Erfahrungspunkte wahlweise in einen Stufenaufstieg oder das Steigern von Fertigkeiten, modifiziert mit speziellen ARM-Sets und fossilen Tierchen Eure Waffen oder balanciert Eure Killer-Spielzeuge über ein Diagramm manuell aus.

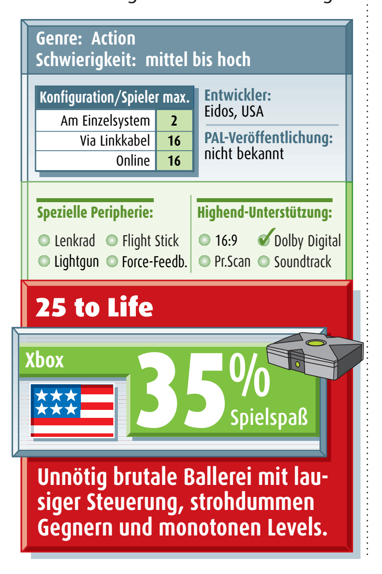
Deutlich beschränkter sind die Möglichkeiten, die Oberwelt zu erkunden: Auf einer Karte reist Ihr über vorbestimmte Routen von Ort zu Verlies und von Verlies zu Ruinenstätte. Handlungsschauplätze wie Gebirgspässe und vom Krieg verheerte Metropolen führen Euch wie Dungeons über schmale Pfade – links und rechts des Weges die Pampa erkunden wie in "Dragon Quest 8" dürft Ihr nicht. Überhaupt ist die bunte Mischung aus Action und Tuning-intensivem Charakter-Rollenspiel nicht jedermanns Sache – aber wer sich mit damit anfreunden kann, der wird vom herausragend präsentierten "Wild Arms 4" famos unterhalten. Hochauflösende Fototexturen und detaillierte Monster-Modelle schmeicheln dem Auge, Western-inspirierter Synthie-Pop sorgt für Stimmung und die Genre-Mixtur für die nötige Abwechslung. Mehr davon! *rb*



25 to Life



Der Wind bläst eisig durch die menschenleeren Gassen. Kakerlaken, Ratten und verlauste Hunde verschandeln das Straßenbild. Urplötzlich tauchen dutzende Schwerverbrecher aus der Dunkelheit auf und nehmen Euren Möchtegern "GTA"-Gangster unter Dauerbeschuss. Euer Alter Ego weiß sich trotz ungenauem Zielkreuz zu wehren und bläst dreckige Gauner und Cops erbarmungslos mit diversen Wummen oder Raketenwerfer von der Bildschirmfläche – Blutfetischisten ergötzen sich an massig spritzendem Lebenssaft, platzende Köpfe runden die hirnlose Gewaltorgie ab. Euer Protagonist verfügt wohl über einen guten Magen, denn das trostlose, grottige Leveldesign kümmert ihn ebenso wenig wie die spärlichen Texturen und die fehlende Interaktion mit der Umgebung.



Graffiti sprüht Ihr nicht etwa wie in "The Warriors" kunstvoll mit dem Analogstick, sondern drückt lediglich eine Taste. Doch zum Sprühen bleibt sowieso wenig Zeit. Denn auf dem nützlichen Radar erspäht Ihr die nächste Gegnerwelle. Die zappeligen Lumpen greifen willkürlich an und verfügen scheinbar über unendlich Munition. Also nutzen wir die schützenden Wände, spähen kurz um die Ecke und bringen so die Aggressoren taktisch klug zur Strecke. Falsch gedacht: Denn die Feinde schießen oftmals durch die porösen Raumteiler – einer grausigen Kollisionsabfrage sei Dank. Damit sich der Gangster-Alltag nicht zu frustig gestaltet, liegt an jeder Ecke ein Medi-Kit. Ab und an wechselt Ihr die Fronten und übernehmt die Rolle eines Cops: Schützt Euren Partner oder sammelt in der Villa des Drogenbosses wichtige Beweise. Ihr schlüpft auch in die Rolle eines nach Mexiko fliehenden Gangleaders. Doch anstatt drei spannende Geschichten zu erzählen, langweilt die Story mit hanebüchenen Dialogen und miesen Zwischensequenzen in Spielgrafik. Nach jeder Mission wird abgerechnet: Durch die Erfüllung von Haupt- und Nebenaufgaben schaltet Ihr Extras wie Klamotten und Waffen frei. Diese setzt Ihr im Mehrspieler-Modus ein: Schlagt als Cop gemeine Halunken mit ihren eigenen Waffen oder begeht als Gauner Raubzüge. Auf dieses Sammelsurium an technischen Macken und spielerischen Schwächen kann jeder Wochenend-Gangster getrost verzichten. *rf*



XB The roof is on fire: Die unfairen Gauner machen Euch ordentlich Feuer unterm Hintern. Unverschämt: ungenaue Steuerung und miese Kollisionsabfrage.

COMING NOW...

in USA – MÄRZ

Spielename	Hersteller	Genre	PAL-Version
Drift Racer Kaido Battle	Crave	Rennspiel	unwahrscheinlich
Kingdom Hearts 2	Square-Enix	Rollenspiel	sicher
Metal Gear Solid 3 Subsistence	Konami	Action-Adventure	sicher
River King: A Wonderful Journey	Crave	Simulation	unwahrscheinlich
Samurai Warriors: State of War	Koei	Action	realistisch
Shadow Hearts: From the New W.	Xseed Games	Rollenspiel	unwahrscheinlich
Warship Gunner 2	Koei	Action	unwahrscheinlich
King of Fighters '94 Re-Bout	SNK Playmore	Beat'em-Up	realistisch
King of Fighters Neowave	SNK Playmore	Beat'em-Up	realistisch
Naruto: Clash of Ninja	D3	Action-Adventure	unwahrscheinlich

in USA – APRIL

Spielename	Hersteller	Genre	PAL-Version
Atelier Iris 2	Atlus	Rollenspiel	realistisch
Beatmania	Konami	Musikspiel	unwahrscheinlich
Hitman: Blood Money	Eidos	Action-Adventure	sicher
Jaws Unleashed	Majesco	Action	sicher
Rogue Trooper	Eidos	Action	sicher
Teen Titans	Majesco	Action	unwahrscheinlich
Dreamfall: The Longest Journey	Aspyr	Adventure	realistisch
NBA Ballers: Phenom	Midway	Sportspiel	unwahrscheinlich
Final Fantasy 11	Square-Enix	Rollenspiel	sicher
Odama	Nintendo	Geschicklichkeit	sicher

in JAPAN – MÄRZ

Spielename	Hersteller	Genre	PAL-Version
Ace Combat Zero: The Belkan War	Namco	Action	sicher
Final Fantasy 12	Square-Enix	Rollenspiel	sicher
Growlanser 5: Generations	Atlus	Strategie	unwahrscheinlich
Phantasy Star Universe	Sega	Rollenspiel	sicher
Pop'n'Music 12	Konami	Musikspiel	unwahrscheinlich
Ys 5: Lost Kefin	Taito	Rollenspiel	unwahrscheinlich

in JAPAN – APRIL

Spielename	Hersteller	Genre	PAL-Version
Galaxy Angel 2	Broccoli	Adventure	unwahrscheinlich
Guilty Gear XX Slash	Sega	Beat'em-Up	realistisch
King of Fighters Orochi Collection	SNK Playmore	Beat'em-Up	realistisch
Okami	Capcom	Action-Adventure	sicher
Sega Ages: Panzer Dragoon	Sega	Action	unwahrscheinlich
Super Dragon Ball Z	Bandai	Beat'em-Up	realistisch

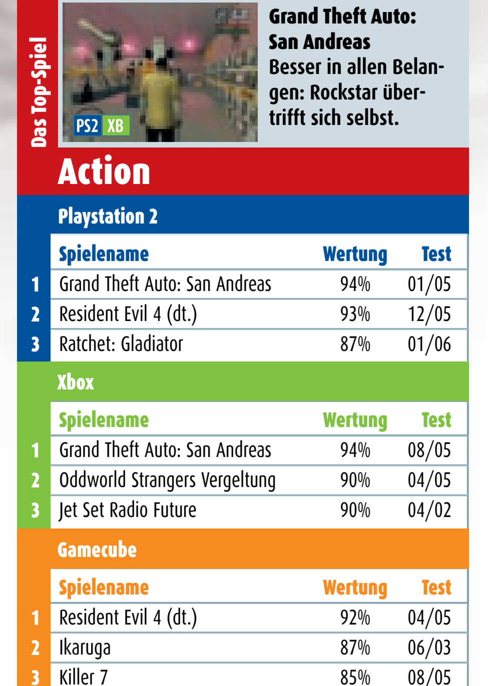
PAL-Veröffentlichung: sicher · realistisch · unwahrscheinlich



DIE H!GHLIGHTS

! Auf diesen beiden Seiten findet Ihr in übersichtlicher Form die Spiele-Referenzen für alle Konsolen in den wichtigsten Genres. Dabei orientieren wir uns an den Testwertungen, behalten uns aber Säuberungsmaßnahmen vor: So findet im Falle von notorischen Fortsetzungstätern wie z.B. diversen Sportspielserien, bei denen sich die jährlichen Änderungen in engen Grenzen halten, immer nur der aktuell beste Teil Einzug in unsere Ruhmeshallen.

Sollte außerdem an älteren Titeln der Zahn der Zeit besonders stark genagt haben, werden diese ebenfalls bei Bedarf aussortiert.



Das Top-Spiel

PS2 XB

Grand Theft Auto: San Andreas
Besser in allen Belangen: Rockstar übertrifft sich selbst.

Action

Playstation 2

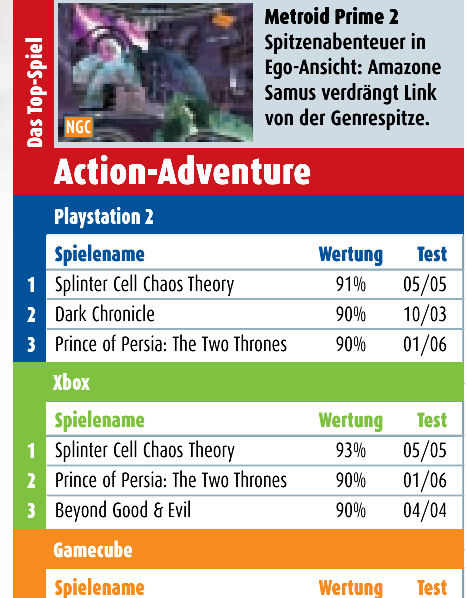
	Spielename	Wertung	Test
1	Grand Theft Auto: San Andreas	94%	01/05
2	Resident Evil 4 (dt.)	93%	12/05
3	Ratchet: Gladiator	87%	01/06

Xbox

	Spielename	Wertung	Test
1	Grand Theft Auto: San Andreas	94%	08/05
2	Oddworld Strangers Vergeltung	90%	04/05
3	Jet Set Radio Future	90%	04/02

Gamecube

	Spielename	Wertung	Test
1	Resident Evil 4 (dt.)	92%	04/05
2	Ikaruga	87%	06/03
3	Killer 7	85%	08/05



Das Top-Spiel

NGC

Metroid Prime 2
Spitzenabenteuer in Ego-Ansicht: Amazone Samus verdrängt Link von der Genrespitze.

Action-Adventure

Playstation 2

	Spielename	Wertung	Test
1	Splinter Cell Chaos Theory	91%	05/05
2	Dark Chronicle	90%	10/03
3	Prince of Persia: The Two Thrones	90%	01/06

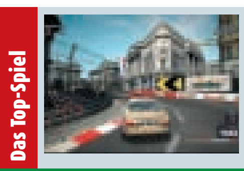
Xbox

	Spielename	Wertung	Test
1	Splinter Cell Chaos Theory	93%	05/05
2	Prince of Persia: The Two Thrones	90%	01/06
3	Beyond Good & Evil	90%	04/04

Gamecube

	Spielename	Wertung	Test
1	Metroid Prime 2: Echoes	94%	01/05
2	Legend of Zelda: The Wind Waker	94%	04/03
3	Splinter Cell Chaos Theory	90%	06/05

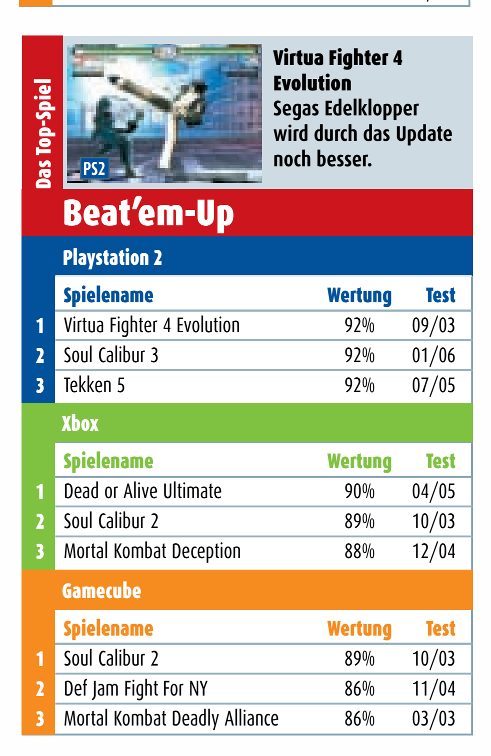
Das Top-Spiel



Project Gotham Racing 3
Schicke Optik, feine Spielmodi und Online – Rennspielspaß pur.

Xbox 360

	Spielename	Wertung	Test
1	Project Gotham Racing 3	92%	01/06
2	Kameo: Elements of Power	91%	01/06
3	NHL 2K6	91%	03/06
4	Tony Hawk's American Wasteland	91%	01/06
5	**Ghost Recon Advanced Warfighter**	**90%**	neu
6	Amped 3	89%	01/06
7	Ridge Racer 6	88%	01/06
8	Dead or Alive 4	88%	03/06
9	**Fight Night Round 3**	**86%**	neu
10	King Kong	86%	01/06



Das Top-Spiel

PS2

Virtua Fighter 4 Evolution
Segas Edelklopper wird durch das Update noch besser.

Beat'em-Up

Playstation 2

	Spielename	Wertung	Test
1	Virtua Fighter 4 Evolution	92%	09/03
2	Soul Calibur 3	92%	01/06
3	Tekken 5	92%	07/05

Xbox

	Spielename	Wertung	Test
1	Dead or Alive Ultimate	90%	04/05
2	Soul Calibur 2	89%	10/03
3	Mortal Kombat Deception	88%	12/04

Gamecube

	Spielename	Wertung	Test
1	Soul Calibur 2	89%	10/03
2	Def Jam Fight For NY	86%	11/04
3	Mortal Kombat Deadly Alliance	86%	03/03

Das Top-Spiel

PS2

We Love Katamari
Mit Winz-Prinz und Klebeball: Der Nippon-Spaß glänzt mit Skurrilität.

Denken & Geschicklichkeit

Playstation 2

	Spielename	Wertung	Test
1	We Love Katamari	87%	03/06
2	Super Monkey Ball Deluxe	85%	11/05
3	EyeToy: Play 3	84%	12/05

Xbox

	Spielename	Wertung	Test
1	Super Monkey Ball Deluxe	85%	11/05
2	**Dancing Stage Unleashed 3**	**82%**	neu
3	Puyo Pop Fever	75%	03/04

Gamecube

	Spielename	Wertung	Test
1	Donkey Kong Jungle Beat	86%	03/05
2	Super Monkey Ball 2	85%	04/03
3	Donkey Konga 2	83%	07/05





GESTERN · HEUTE · MORGEN

Feature: Deutsche Sprache in japanischen Spielen, Segas neue Automaten, Gott-Spiele **Next Level:** Grafik von morgen, Teil 1 **Web-Tipp:** Flash-Games **Retro:** Endbosse aus der Pixel-Zeit **Retro-Anzeige:** Dynamite Dux

Heft im Heft

JAPAN SPRICHT DEUTSCH

...nicht nur auf Schloss Neuschwanstein, auch in Videospielen.

Hol' mich hier raus: Ich bin eine 16-seitige Beilage, die separat klebegebunden und mit einem kräftigen Ruck aus der MAN!AC herauszutrennen ist.

JAPAN SPRICHT DEUTSCH

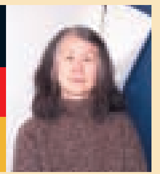
Wolfgang Krauser und General Morden streiten in Ostrheinsburg voller Ehrgeiz um Sieg und Wahrheit. Ihr versteht nur Bahnhof? Dann stillt Euren Wissensdurst auf den folgenden vier Seiten!

Stachelige Haare, pulsierende Kulleraugen und ein höchst wunderlicher Modegeschmack zeichnen seit jeher die schrillen Charaktere aus, die in der japanischen Popwelt mit Riesenschwertern herumfuchteln, Straßenkämpfe austragen oder einfach mal die Welt retten. Ob in Manga, Anime oder Videospiel – die vorherrschenden Nippon-Stilregeln sind für naturalistisch geprägte Europäer-Augen auch in Zeiten von "Yu-Gi-Oh!" und "Dragon Ball Z" noch immer ein Kulturschock. Die umgekehrte Perspektive, der Blick aus dem fernen Asien ins altehrwürdige Europa, scheint japanischen Medienschaffenden dabei gar nicht mal so fremd zu sein. Anders ist es nicht zu erklären, dass sich in japanischen Comics, Zeichentrickserien und eben Spielen immer wieder Figuren mit deutschen Namen herumtreiben. Morden, Goenitz oder Steiner klingen in den Ohren von Muttersprachlern eher faschistoid, erinnern uns an Schaftstiefel und Kriegsverbrecher. Auch wenn solche Assoziationen bei Figuren wie dem "Metal Slug"-General **Morden** sicherlich eine Rolle spielen, taufen japanische Entwickler ihre virtuellen Sprösslinge immer wieder auf deutsch, obwohl deren spielerischer Ursprung definitiv nicht im dritten Reich anzusiedeln ist. So scheppert der brave Ritter **Adelbert Steiner** zwar mit griesgrämiger Miene, aber bar jeglicher Deutschtümelei durch die Mittelalterwelt von "Final Fantasy 4".

Manche Hersteller sprechen dem Klang der deutschen Sprache sogar eine absatzsteigernde Wirkung zu und benutzen deutsche Wörter als Spieletitel. Mögen markige Namen wie **Einhänder** oder **Ehrgeiz** in Japan oder im englischen Sprachraum noch eine gewisse Exotik versprühen, hier zu Lande wirkt der 'fremde' Umgang mit unserer Muttersprache eher bizarr. Grund genug, dem Phänomen des japanischen Gebrauchs der deutschen Sprache die nächsten Seiten zu widmen. Ergötzt Euch also an den phonetischen Kapriolen der japanisch-deutschen Videospiel-Wahlverwandtschaft. *mw/ms*

Original deutsche Wurst: Erhaben!

MAN!AC im Gespräch mit Keiko Oshima-Gerisch, Germanistin und Japanisch-Dozentin an der Universität Augsburg



Wie erklären Sie sich das Phänomen, dass japanische Videospielhelden manchmal deutsche Namen tragen?

Dafür gibt es sicherlich eine kulturelle Erklärung. Japanische Kinder hören im Geschichtsunterricht von **Karl dem Großen** oder den bei vielen Monarchen verbreiteten Namen **Friedrich**.

Uns erinnern Namen wie Siegfried Krauser oder Leopold Goenitz ja eher an den Nationalsozialismus...

Das ist die jüngste Assoziation für die deutsche Sprache, seit dem zweiten Weltkrieg ist sie in der ganzen Welt als Sprache der Nationalsozialisten bekannt.

Wie klingt Deutsch eigentlich für japanische Ohren?

Sehr hart. Zudem gilt die deutsche Grammatik wegen der unterschiedlichen Endungen als schwierig. Wörter wie **Blitz** haben außerdem noch eine lautmalerische Komponente und werden quasi vom Geräusch her verstanden.

Gibt es generell deutsche Wörter im japanischen Sprachgebrauch?

Oh ja, vor allem Wörter, die im 19. Jahrhundert den Weg nach Japan fanden: **Wandervogel** zum Beispiel oder **Rucksack.** Auch Werkzeuge wie **Pickel** und **Haken** sind bekannt. Die Zahl 2 wird in Japan ebenfalls als Wort verwendet. Eine teure und exklusive japanische Partnervermittlung trägt den Namen **Zwei**. Deutsch wird häufig als Synonym für Qualität verstanden. Mein Professor in Japan zeigte mir während meines Studiums amüsiert eine Werbungsanzeige für deutsche Wurst. Das Adjektiv war **erhaben**!

LEOPOLD GOENITZ

The King of Fighters '96 / SNK vs. Capcom
SNK – Automat / Playstation 2, Xbox



Seine Geburtsstunde feierte Mantelträger **Goenitz** in der Neo-Geo-Keilerei "The King of Fighters '96" – natürlich als Oberboss, wie es sich für einen 'Heavenly King of Orochi' gehört. Dank der Kraft des Windes schmeißt er mit Tornados um sich, vor seiner Zeit als 2D-Kämpfer soll er das Priesteramt bekleidet haben – nicht umsonst verhöhnt er Widersacher mit einem verächtlichen 'Pray to your god quickly'. Fechtet er nicht gerade blutige Fehden mit der Kusanagi-Familie aus, widmet er sich seinem Hobby Bergsteigen oder gönnt sich ein deftiges Pilzgericht. Und er hasst alle Arten dummer Menschen...

WOLFGANG KRAUSER

Fatal Fury-Serie
SNK – diverse Systeme



Wie sein Kollege **Goenitz** ist auch Krauser ein Schurke der übelsten Sorte. Der rechtmäßige Erbe des **Earl of Strohe** trat erstmals als Endgegner in "Fatal Fury 2" ins zweidimesionale Rampenlicht. Nach dem Tod seines Halbbruders Geese durch die Hand von Kappenträger Terry Bogard rief er ein weltweites 'King of Fighters'-Turnier ins Leben, schließlich fand der erbarmungslose Showdown in **Mittelgebirge**-Castle statt. Neben **Krauser** und **Goenitz** tummeln sich noch andere skurrile Charaktere in den "Fatal Fury"- und "KoF"-Universen: u.a. **Richard Meyer**, die **Bernstein**-Familie oder **Leona Heidern**.

OSTRHEINSBURG

Soul Edge / Soul Calibur
Namco – diverse Systeme



Wohl der Nibelungen-Sage entlehnt: **Siegfried Schtauffen**, geboren in **Ober-Getzenberg** – Sohn von **Friedrich** und **Margarethe** – führt seinen legendären Zweihänder **Faust** und kämpft bevorzugt in **Ostrheinsburg**-Castle. Seit jeher eng verbunden mit dem Schicksal des blonden Jünglings: das verwunschene Schwert Soul Edge sowie sein Erzfeind Nightmare. Eine Auszeit vom ständigen Klingenschwingen nahm sich Siegfried in "Soul Calibur 2" – als Bonus-Outfit von Nightmare gab er aber dennoch ein Stelldichein.

GENERAL MORDEN

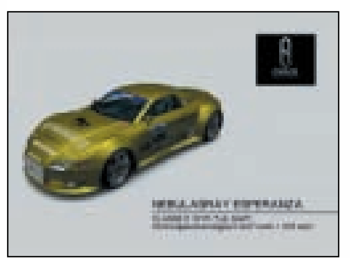
Metal Slug Serie
SNK – diverse Systeme



Wer so heißt, kann kein netter Kerl sein! Und so verhält es sich dann auch mit "Metal Slug"-Oberschurke **Morden**. Der Schnauzbartträger macht Euch in mehreren Episoden das Leben zur Hölle, attackiert mit allerlei schwerem Kriegsgerät und will einfach nicht ins digitale Gras beißen. Dass die superbe SNK-Schießerei reale geschichtliche Geschehnisse parodiert, beweist nicht zuletzt die eindeutige Symbolik auf den Fahrzeugen der Morden-Armee. Ernst hingegen zeigt sich der grandios-melancholische Abspann des Erstlings. Peace forever...

GNADE

Ridge Racer 6 / Ridge Racer
Namco – Xbox 360 / PSP



Namco bedient sich auch in "Ridge Racer 6" sowie "Ridge Racer" (PSP) bei unserer Muttersprache. Klemmt Euch hinters Steuer illustrer Fabrikate wie **Gnade**, **Himmel** oder **Soldat**. Letzerer stammt kurioserweise nicht aus Deutschland, sondern aus dem sonnigen Italien.

EHRGEIZ

Ehrgeiz
Square – PSone





Einen Actiontitel mit Beteiligung des "Final Fantasy 7"-Universums gab es schon Jahre vor "Dirge of Cerberus". Vincent, Cloud und Sephiroth prügeln sich in 3D-Arenen um die Wunderwaffe **Ehrgeiz**. Der Titel fand trotz schwammiger Steuerung eine treue Fanbasis.

EINHÄNDER

Einhänder
Square – PSone



Diese Story sollte Square im 'Meer der Stille' versenken: Im SciFi-Krieg von Erde und Mond kann nur noch der mächtige **Einhänder** die Mondmänner aufhalten. Namenserklärung: Unter Eurem Shooter-Kampfraumer hängt ein frei bestückbarer Waffenarm.

ADELBERT STEINER

Final Fantasy Serie
Square –
diverse Systeme



Spätestens seit dem sechsten Teil der Serie hat der "Final Fantasy"-Kosmos immer wieder eine teutonische Klangfärbung angenommen. Endboss Kefka entpuppte sich trotz einer Lautverschiebung von A nach E als Namensvetter des Prager Schriftstellers **Franz Kafka** (nachzulesen in MAN!AC 06/05). Einen Großteil der Schwertarbeit in "Final Fantasy 9" übernahm der klobige **Adelbert Steiner**. Ob für ihn der große Aufklärer **Adalbert Stifter** Pate stand, ist nicht ermittelbar. Bemerkenswert ist Steiners übersteigertes Pflichtbewusstsein, das ihn auch charakterlich als Klischee-Deutschen entlarvt. Optisches Detail: Adelberts federgeschmückter Blechhut erinnert verdächtig an die Kopfbedeckungen traditionsbewusster Süddeutscher. Im zehnten Teil der Serie schließlich ist die Nationalsportart der Welt Spira das allseits beliebte **Blitzball**-Spiel. Das Wort **Blitz** betitelte auch schon eine Spezialattacke des "Final Fantasy 6"-Kampfsportlers Sabin. Die internationale Bekanntheit des Wortes liegt wohl in der traurigen Berühmtheit des von NS-Propagandisten erfundenen Begriffs **Blitzkrieg**.

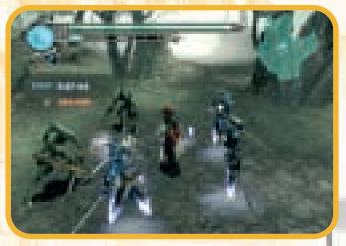
JENSEITS VON GUT UND BÖSE

Xenogears / Xenosaga-Serie
Square – PSone, Playstation 2

Im ersten Teil der Reihe "Xenogears" von 1998 finden sich zahlreiche deutsche Begriffe: Der mächtigste Kampfroboter des Spiels trägt den Namen **Weltall**, zwei weitere großmächtige Mechas heißen **Seibzehn** und **Achtzehn**. Der Rechtschreibfehler bei **Seibzehn**, lässt sich wahrscheinlich auf die Aussprache der deutschen Zahl **Siebzehn** mit englischem Akzent zurückführen. Woher das überzählige **H** im Namen des mysteriösen Maskenträgers **Grahf** stammt, liegt dagegen im Dunkeln. Die Untertitel der beiden "Xenosaga"-Episoden **Der Wille zur Macht** und **Jenseits von Gut und Bose** sind Schriften des am Ende geistesgestörten Philosophen Friedrich Nietzsche. Der anstehende dritte Teil setzt diese Tradition fort und wird **Also sprach Zarathustra** heißen. Eine Erklärung für den Bezug auf Nietzsche ist dessen Ausspruch "Gott ist tot (...) und wir haben ihn getötet." Damit ist nämlich der wichtigste Handlungsbogen von "Xenogears" umschrieben: Held Fei, auch bekannt als 'Slayer of God' vernichtet am Ende des Spiels das mächtigste Wesen des Universums: Deus!

SIEG WAHRHEIT

Chaos Legion, Capcom – Playstation 2



2003 erblickt ein rotgeschopfter Jüngling das Licht der Videospielwelt. Name: **Sieg Wahrheit**. Job: Dämonen schnetzeln. In der brachialen Gothic Opera "Chaos Legion" wütet aber nicht nur **Sieg** im Feindesheer, sieben verwunschene Legionen warten darauf, in die Schlacht geführt zu werden – eine davon hört auf den Namen Thanatos, benannt nach dem griechischen Gott des Todes. Wiederum passend zur Namensgebung des Helden die Umgebung der Metzelei: Ihr streift durch mittelalterliche Burghöfe und wandelt unter gotischen Zinnen – der **Kölner Dom** würde in der Randbebauung nicht weiter auffallen.

FREILUFTMUSIK

SaGa Frontier 2, Square – PSone



Einen amüsanten Ausflug in die deutsche Sprache bietet "SaGa Frontier 2". Neben **General Nebelstern** macht die Titelliste des Soundtracks Eindruck.

Titelliste des japanischen Orginal- Soundtracks:
Feldschlacht I
Feldschlacht II
Feldschlacht III
Feldschlacht IV
Besessenheit
Erfolg
Thema
Thema 2
Abnormity
Mißgestalt
Freiluftmusik

ZEITGEIST

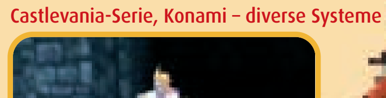
Jupiter Strike, Taito – PSone

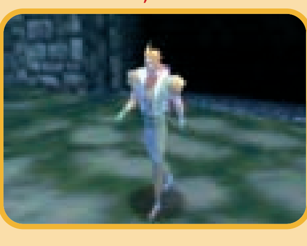


Warum die wenig gelungene PSone-Ballerei "Jupiter Strike" in Japan unter dem Namen **Zeitgeist** verkauft wurde, wissen wohl nur die Marketing-Strategen von Taito. Die MAN!ACs ließen sich nicht täuschen und straften das Machwerk im Heft 01/96 mit verdienten 46% ab.

REINHARD SCHNEIDER

Castlevania-Serie, Konami – diverse Systeme





Die "Castlevania"-Macher, allen voran der charismatische Mastermind Koji Igarashi, schmücken ihre Heldenschar nur allzu gern mit europäischem Sprachgut. Neben der (französischen) Belmont-Familie oder dem offensichtlichen spanisch-stämmigen Soma Cruz der DS-Episode durchstreiften so illustre Zeitgenossen wie **Reinhard Schneider** ("Castlevania 64"") oder **Richter** ("Dracula X: Rondo of Blood") die schaurigen transsylvanischen Gemäuer. In gleich drei "Akumajo Dracula"-Teilen – so der japanische Serienname – verwirren Euch Endbosse mit der fiesen **Doppelganger**-Attacke: Wer ist nun Freund, wer Feind? "Dracula X" – obwohl nur in Fernost erschienen – wartet gar mit komplett deutschsprachigem Intro auf. Japaner genießen die Erweckung des Erzblutsaugers mit Katakana-Untertiteln: **Wir haben uns hier versammelt, um die Mächte der Finsternis mit unserem verfluchten Blut zu rufen. Wir wollen, dass sie die Welt regieren, wir erwarten lächelnd den Niedergang der Welt.**

Deutsch sehen, hören, kaufen!



▲ Der stille Antiheld aus "Jin Roh" trifft seine mysteriöse Rotkäppchen-Bekanntschaft (oben). Ebenfalls mysteriös, aber umso finsterer setzten sich die Dark-Elektro-Künstler von SchwarzStein in Szene.

Die Vorliebe für deutsche Begriffe hört bei Videospielen nicht auf. Auch in Film, Musik oder Werbung sorgen exotische Namen für Aufmerksamkeit. Die Vorreiterrolle kommt dem Bereich Manga und Anime zu: Beliebte Serien tragen auch im Land der aufgehenden Sonne Namen wie "Weiß Kreuz", "Meine Liebe" oder "Elfen Lied". Die legendären "Saber Rider and the Star Sheriffs" heißen in Fernost gar "Sei Jushi Bismarck" – der bei uns unter den Namen Ramrod bekannte Kampfroboter fungiert als Namensgeber. Während in "M.D. Geist" ein Supersöldner gegen den Oberschurken Krauser kämpft, verquickt der grandiose Film "Jin Roh" den Bezug zu Deutschland geschickter: Eine bizarre Version des Märchens Rotkäppchen findet sich in der tiefgründigen Story (siehe Bild). Der Erzblutsauger des visuell beeindruckenden "Vampire Hunter D: Bloodlust" trägt den Namen Meier. Während der Obervampir im japanischen Original auf Maieru Rinku hört, förderte die klangliche Gleichheit der Konsonanten 'R' und 'L' verschiedene Übersetzungen zu Tage, die von Meierling bis hin zu Mayer Link gehen. Fällt in der legendären "Neon Genesis Evangelion"-Saga schon einfach mal das Wort Baumkuchen, übertrifft sich die SciFi-Serie "Legend of the Galactic Heroes" mit skurrilen Charakternamen. Otto von Braunschweig, Adalbert von Fahrenheit oder Linier Blumenhart wetteifern mit Annerose von Grünwald und Susanna von Benemünde um den Titel 'Deutschester Name in einem Anime'.

Nur minder einfallsreich: die japanischen Gothic-Elektroniker von SchwarzStein. Lange bevor die Visual-Key-Bewegung mit Bands wie Dir en grey, Moi dix Mois oder Kagerou nach Deutschland schwappte, erspielte sich das Duo eine treue Fanbasis. Bereits vor der Gründung von SchwarzStein traten sie unter dem Namen Rudolf Steiner in Erscheinung, einem berühmten schweizer Philosophen, der Anfang des 20. Jahrhunderts die Anthroposophie begründete.

Auch beim Durchblättern eines Automagazins stolpert der aufmerksame Leser über deutsche Typbezeichnungen. Wer schon immer wie ein mittelalterlicher Ritter über die Landstraße brettern wollte, greift zu 'Leon Hardiritt – Lanze'- oder 'Meister'-Felgen.



▲ 'Bismarck' trohnt hinter seinen "Star Sheriffs" (oben), der Maranello-Bolide protzt mit edlem 'Leon Hardiritt – Lanze'-Radschmuck.

VANESSA Z. SCHNEIDER

P.N. 03, Capcom – Gamecube

Als knallharte Söldnerin trägt die knackige Vanessa nicht nur figurbetonte Exoskelette, sondern auch einen deutschen Nachnamen. Als Grund darf die in unserem Interview beschriebene assoziative Nähe zwischen der deutschen Sprache und dem Militarismus vermutet werden.

SCHWARZSCHILD

Super Schwarzschild1&2
Kogado – PC-Engine CD



Die beiden **Super-Schwarzschild**-Teile stehen für Weltraumkampf in stylisher Anime-Optik. Der Name scheint auf den genialen Astrophysiker **Karl Schwarzschild** hinzudeuten, der mit seinen Forschungen bahnbrechende Erkenntnisse für die Beobachung von Sternen lieferte.

WACHENRÖDER

Wachenröder
Sega – Saturn



Das Handbuch des Taktik-RPGs wurde zwar mit einem Gedicht in deutscher Sprache eingeleitet, das Wort **Wachenröder** existiert im deutschen Sprachraum aber gar nicht. Die klangliche Ähnlichkeit mit einer bekannten Pils-Marke wird als Herkunft jedenfalls ausgeschlossen.

GÖTZENDIENER

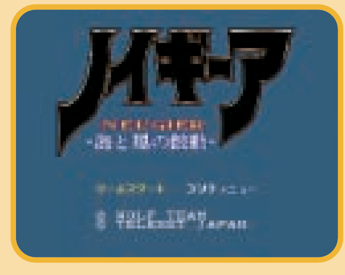
Götzendiener,
Gainax – PC-Engine CD

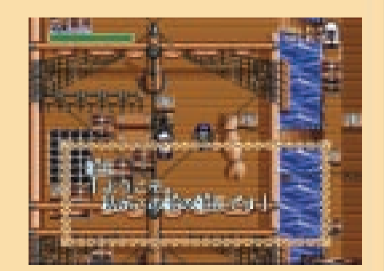


Dumm gelaufen: Eine holde Maid muss selbst zum Schwert greifen, nachdem Ihr Retter im Bossduell das Zeitliche gesegnet hat. Thematisch hat der Titel keinerlei Bezug zum Spiel, in dem Ihr Euch mit besagter Kämpferprinzessin durch isometrische Levels rätselt und kämpft.

NEUGIER

Neugier: Umi to Kaze no Koudou
Wolf Team – SNES





Das SNES Abenteuer im "Zelda"-Stil hat berühmte Väter. Das später als Tri-Ace bekannte Wolf Team zeichnet in der PSone-Ära für den RPG-Kracher "Valkyrie Profile" verantwortlich. **Neugier** schaffte dagegen nicht mal den Sprung nach Amerika.

SEGA DIE SPIELHALLEN KÖNIGE

BEI UNS KENNEN JUGENDLICHE SPIELHALLEN NUR NOCH AUS ERZÄHLUNGEN IHRER ELTERN. ABER IN JAPAN BLÜHT DAS GESCHÄFT MIT DEN MÜNZSCHLUCKERN NOCH WIE EH UND JE. DABEI GEBÜHRT SEGA ALS ALLEINHERRSCHER DIE ARCADE-KRONE.

>>I Atari, Capcom, Data East, Irem, Jaleco, Konami, Midway, Namco, Nichibutsu, Nintendo, SNK, Taito, Tecmo, Technos, Toaplan und Williams. Was haben diese Entwicklerstudios gemeinsam? Sie verdienten sich in den 80er- und 90er-Jahren eine goldene Nase mit Spielautomaten. Die Faszination war damals leicht auszumachen – kreativ designte Gehäuse sowie technische Überlegenheit (1:1-Konvertierungen waren die Ausnahme) gegenüber den Heimkonsolen. Außerdem zockten Spielhallengänger die Hits des Jahres weit vor dem Videospiel-Debüt. Nur Nintendo drehte den Spieß um und veröffentlichte die größten NES-Hits auch noch in den Arcades. Ein Ende war nicht absehbar und so sprossen moderne Spielhöllen auch in Europa wie Pilze aus dem Boden. Von dieser Herrlichkeit ist kaum was übrig geblieben. In der Schweiz findet man zwar moderne, rauchfreie Spielhallen mit den neuesten Automaten. In Deutschland sucht Ihr nach solchen Einrichtungen vergebens. Bei den Japanern erfreuen sich die Daddel-Hallen jedoch noch großer Beliebtheit: Zwar eröffnet in Nippon nicht mehr jeden Monat ein neuer Arcade-Tempel, aber das Automaten-Geschäft hat sich in Japan gesund geschrumpft. Im Gegensatz zu früher teilen sich nicht mehr dutzende Anbieter den Münz-Kuchen. Nur noch wenige Firmen wie Namco oder SNK stellen sich der Sega-Übermacht – schon in den 80er- und 90er-Jahren war der "Sonic"-Konzern die Nummer 1 in den Arcades, doch deutlicher war Segas Vorherrschaft nie. Über 60% der Neuheiten der Automaten-Messe AOU 2006 stammen von Sega. Von der Spiele-Palette stellen wir Euch auf der folgenden Doppelseite drei Hochkaräter vor. *rf/ms* I<<



▲ Da lacht das Martial-Arts-Herz: Vor malerischer Kulisse beharken sich "Virtua Fighter 4"-Neuzugang Lei Fei und Altmeister Lau – beachtet die Reflexionen auf dem Pflaster.



Sega geizte bislang mit Details zu "Virtua Fighter 5" wie bei keinem anderen NextGen-Titel – kein Wunder, wird der fünfte Teil der anspruchsvollen Keilerei doch schon jetzt als potenzieller 'System-Seller' für Xbox 360 oder PS3 gehandelt. Doch nun ist Schluss mit der Geheimniskrämerei: In den Messehallen der AOU sowie bei einigen ausgewählten Location Tests in Japan lud die Keilerei zu einem zünftigen Probespiel ein.

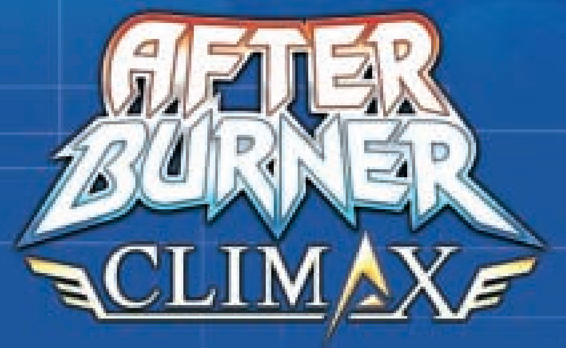
Die gute Nachricht zuerst: Das tiefgründige Kampfsystem, das Prügelprofis trotz nur drei verschiedener Buttons virtuose Aktionen vollführen lässt, bleibt bestehen und wird mit sinnvollen Erweiterungen verfeinert. Dank neuem Ausweich-Repertoire entschlüpft Ihr den Fängen Eurer verblüfften Kontrahenten noch eleganter, um sie anschließend mit frischen Moves und Würfen in den Staub der Arenen zu schicken. Oder werft sie kurzerhand ganz aus dem Ring – hüfthohe Brüstungen in manchen Stages laden förmlich zu dieser eleganten Art der Gegnerbeseitigung ein. Doch wo es eine gute Nachricht gibt... wartet manchmal sogar eine noch bessere auf NextGen-Prügler: Sämtliche Haudegen erstrahlen in bestechender Highres-Optik – Körperbehaarung, Schweißfilm und schick texturierte Kleidungsstücke zieren die prächtig modellierten Athleten. Auf zwei Neulinge trefft Ihr im hochkarätigen Kämpferfeld: Die zierliche Eileen besticht durch fließende Bewegungen im 'Monkey Fist'-Stil, Kraftpaket und 'Lucha Libre'-Wrestler El Blaze hat es auf den Ringerthron von Veteran Wolf abgesehen. Abgerundet wird die hochkarätige Schlägerei von einem erweiterten 'Character-Customizing'-Feature – so verpasst Ihr Eurem Lieblingsfighter neben den vier Standard-Outfits Euren ganz eigenen Look. Inwieweit die Online-Funktionen des Automaten (Ranking-Modus, VF.tv) Einzug in die nächste Konsolengeneration halten, ist noch offen. Weltweite 'Versus'-Duelle stehen noch komplett in den Sternen.



▲ Duell der Wrestling-Philosophien: "Virtua Fighter"-Legende Wolf zeigt dem Emporkömmling El Blaze, aus welchem Holz echte Sega-Helden geschnitzt sind.



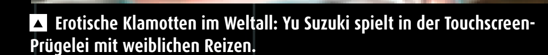
▲ "After Burner Climax" bietet hammerharte Dogfights ohne Weltkriegsballast in prächtiger Gute-Laune-Optik.



1987 sorgten die "After Burner"-Luftkämpfe dank Segas schicker 'Super-Sprite-Scaler'-Technik für staunende Gesichter in den Spielhallen. Damals stand ein vielversprechender High-School-Schüler namens Hiroshi Kataoka staunend vor dem Münzschlucker, opferte ihm bereitwillig sein letztes Taschengeld und suchte wegen diesem prägenden Erlebnis sein Glück in der Videospielindustrie. Knapp 20 Jahre später ist aus dem passionierten Zocker einer der wichtigsten Sega-Mitarbeiter geworden. Kataoka leitet das legendäre AM2-Entwicklungsstudio und verkündet der Presse, dass für ihn mit der Entwicklung des "After Burner"-Sequels ein Lebenstraum in Erfüllung geht. Dazu hat der Japaner auch allen Grund: "After Burner Climax" protzt mit verführerisch glitzernder Wasseroberfläche, mörderischem Geschwindigkeitsgefühl und den beeindruckendsten Explosions- und Raucheffekten der Videospielgeschichte. Noch flimmert die Bombast-Action lediglich über die Spielhallenschirme, eine Umsetzung für Xbox 360 oder PS3 ist aber trotz des 'altmodischen' 4:3-Bildformats wahrscheinlich.

▲ Erotische Klamotten im Weltall: Yu Suzuki spielt in der Touchscreen-Prügelei mit weiblichen Reizen.





Die Weltraum-Prügelei "Psy-Phi" legt den Fokus auf einsteigerfreundliche Touchscreen-Steuerung ohne Realitätsanspruch. Ihr schlüpft in den Raumanzug eines fliegenden, mit übernatürlichen Kräften gesegneten Tausendsassas und malträtiert Euer Gegenüber mit Geschossen oder Energieentladungen. Durch Berührung von Pfeilen auf dem Bildschirm schwebt Euer Held in die entsprechende Richtung. Angriffe gestalten sich mannigfaltig: Wenn Ihr auf den Gegner tippt, sendet Ihr dem Rivalen zielsuchende Raketen. Risikofreudige Spieler berühren hingegen den leeren Raum – dadurch fliegt Euer Projektil ins Nichts und trifft eventuell den ausweichenden Gegner. Nahkampfexperten zeichnen eine Linie und beharken Feinde mit mächtigen Schwingern. Zudem legt Yu Suzuki großen Wert auf Konterattacken: Drückt Ihr im richtigen Moment den Touchscreen, beginnt eine moderne "Pong"-Partie. Die Kontrahenten spielen sich solange schneller werdende Salven zu, bis einer die Ladung abkriegt. Auch mächtige Special-Moves beherrschen die Weltraumgänger: Das Kampfgeschehen friert für kurze Zeit ein. Jetzt wählt Ihr aus einer Liste den gewünschten Superschlag und aktiviert die Aktion durch das Nachzeichnen eines Symbols. Aber aufgepasst: Eure Gegenspieler wählen ebenfalls ein Symbol aus der Liste – stimmt es mit Eurem überein, verpufft das riskante Manöver in den Weiten des Weltraums.



Leben geben und leben

Sitzen Videospieler nicht gerade in Autos oder Raumschiffen, so schlüpfen sie meist in die Rolle eines individuellen Charakters mit vorbestimmtem Schicksal. Manchmal aber darf selbst Leben erschaffen und in eine Richtung gelenkt werden: In God Games wird der Spieler zum Schöpfer – mit allen Konsequenzen.

▲ Die Genesis der God Games vollzog sich mit Peter Molyneux' "Populous". Das knuffige Gezerre um die Vorherrschaft auf hunderten Inseln erschien für Heimcomputer, 8- und 16-Bit-Konsolen und bekam zwei Nachfolger, von denen es "Populous: The Beginning" auch auf die PSone schaffte.

>>I Am Anfang schuf Peter Molyneux fünfhundert Welten. Aber die Welten waren nicht wüst und leer, sondern bevölkert von zappeligen Menschlein mit blauen Lendenschürzen, die aufgeregt über schroffe Inseln wanderten, Blockhütten bauten und sich wie die Kaninchen vermehrten. Und die Hand des Spielers schwebte über dem Wasser und dem Land, und mit der winzigen Bewegung eines Fingers trug er Hügel ab und füllte Gräben, auf dass eine weite Ebene entstehe und sein Volk sich wohl fühle, größere Siedlungen baue und stärker werde. Und der Spieler sah, was er gemacht hatte, und siehe, es war nicht alles gut, denn die Menschlein huldigten ihm zwar und ließen seinen Mana-Vorrat ins schier Unermessliche wachsen, doch sie wurden zu bequem zum Fortpflanzen. Das Ende vom ersten Kapitel der interaktiven Genesis ist schnell erzählt: Der gegnerische Stamm der Rotschürzen hatte mehr Spaß an der Vermehrung und breitete sich rasant über das Land aus, erschuf einen gewalttätigen Ritter, erschlug die blauen Brüder und ließ sich auch durch die Erdbeben und Vulkanausbrüche des zürnenden Spielers den Sieg nicht mehr nehmen.

Volk Gottes

Es ist nicht leicht, ein Gott zu sein – diese Erfahrung machten und machen Millionen Spieler seit der Veröffentlichung von Molyneux' Erstlingswerk "Populous", das dem Engländer die Vaterschaft eines Genres, eine schillernde Entwickler-Karriere und den Titel 'Officer of the Order of the British Empire' einbrachte. 1989 erschien diese erste offizielle Göttersimulation, die den Spieler zum über einer Pixelwelt thronenden Wesen erhob, dem angeblich Allmacht verliehen worden war. In Wirklichkeit aber ist harte Arbeit, ständige Aufmerksamkeit und die rasche Auffassung von Zusammenhängen nötig, um die Herde halbwegs erfolgreich vor einer feindseligen Welt und selbst verursachtem Schicksal zu schützen. "Ich dachte, jeder würde 'Populous' sonderbar finden", formulierte Molyneux einst seine Überraschung, dass er mit dem (wortwörtlich) abgehobenen Spielprinzip den Nerv vieler Computer- und kurz darauf auch SNES-, Mega-Drive- und Master-System-Spieler traf. "Populous" ist anders als andere Strategiespiele



Der "Populous"-Nachfolger "Powermonger" holte den Spieler vom Himmel und machte ihn zum Kriegsfürsten. Der allerdings stand immer noch überlebensgroß am Rand des wuselnden Geschehens.





In Sensible Softwares "Mega-Lo-Mania" (SNES, Mega Drive) lassen vier Gottheiten ihre menschlichen Untertanen Stellvertreterkriege führen. Auf Befehl von oben vermehren, forschen oder kämpfen die Männchen, direkt steuern lassen sie sich allerdings nicht.



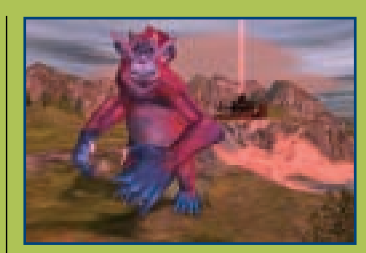


Der SNES-Titel "Actraiser" ist ein recht außergewöhnliches God Game: Nach Absolvieren einer Jump'n'Run-Sequenz beschützt der Allmächtige als Engelchen sein Volk, das sich in den befreiten Fantasy-Landen niederlässt. Bricht Feuer aus, wird ein Unwetter geschickt.

dieser Zeit. Hier werden keine Einheitensymbole über 2D-Karten geschoben und in Gefechte geschickt, die mehr mathematisch als martialisch sind und deren Ausgang sich dank durchsichtiger Spiellogik voraussagen lässt. In Echtzeit wuseln die knuddeligen "Populous"-Männchen über isometrisch dargestellte Landschaften, erweitern ihr Reich und kloppen sich mit den Nachbarn. Der besondere Kniff dabei (und das bis heute entscheidende Merkmal der God Games): Die Untergebenen haben ihren eigenen Willen und lassen sich nicht direkt steuern. Zwar kann grob ein bestimmtes Verhalten gefordert werden (wie 'Kräfte vereinen' oder 'Erst hauen, dann bauen'), den entscheidenderen Einfluss hat die gespielte Gottheit aber durch die Veränderung der Umstände. Die wichtigste Himmelsmacht in "Populous" ist das Anheben und Senken des Landes. Unebene Areale werden mit kleinen Hütten zersiedelt, auf weiten Flächen aber enstehen mächtige Forts. Die bringen zwar kräftigere Untertanen hervor, hemmen aber deren Wanderlust. Wie in allen anderen Göttersimulationen muss bei der Schöpfung des Lebensraums die richtige Balance gefunden werden, um das eigensinnige Volk auf den siegreichen Weg zu bringen. Ebenfalls eine elementare Komponente dieses Spielprinzips: die Ressource. Sie wird durch die Untergebenen generiert und ist der limitierende Faktor göttlicher Aktivität. Häufig heißt dieser Rohstoff Geld, bei "Populous" ist es aber die von den Menschen produzierte Mana-Energie, die eine aktive himmlische Einmischung erst möglich macht. Fließt sie nicht in den Landbau, wird sie in göttliche Gemeinheiten wie Sintflut, Erdbeben oder die Versumpfung des Feindgebiets gesteckt.

Allmacht und Ohnmacht

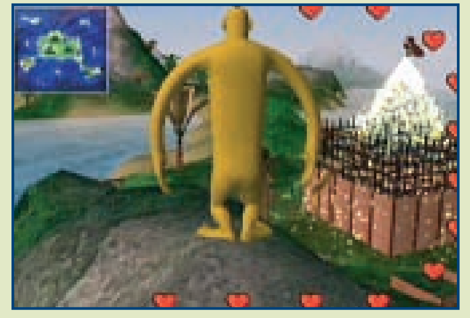
Während es in den God Games von Peter Molyneux, also "Populous", "Powermonger" und "Black&White", stets einen Gegner für den Herrn und sein Gefolge gibt, kommt der zweite Gottvater des Genres ohne Feindesligkeiten aus. Bei Will Wrights Werken stellt sich der Spieler gewöhnlich selbst ein Bein – unabsichtlich oder auch mal, um ein bisschen Herausforderung in sein langweilig werdendes Werk zu bringen. "Sim City" erschien ebenfalls 1989 und ist – obwohl faktisch mehr Bürgermeister- als Göttersimulation – einer der bedeutendsten Vertreter der God Games. Auch beim Bau und >>>





Trotz einiger Ausflüge ins Action- und RPG-Segment ist Peter Molyneux dem Götter-Genre treu geblieben: Allerdings kamen nur Computer-Spieler in den Genuss von zwei "Black & White"-Teilen und "The Movies".







"Doshin the Giant" ist eines der skurrilsten Spiele für den Gamecube: Als gelber Gigant werden vier Inselvölker gehegt oder gepiesackt, damit sie dem Riesen zu Ehren Monumente errichten. Allerdings muss das nicht zwingend aus Liebe geschehen – auch Angst und Schrecken bläut den Zwerglein Respekt ein.



Auch Segas Virtua-Tierchen "Seaman" hat einen eigenen Willen und macht den fütternden und Wassertemperatur justierenden Spieler zum Herrn über Leben und Tod. Eines der bizarreren Produkte für den Dreamcast.

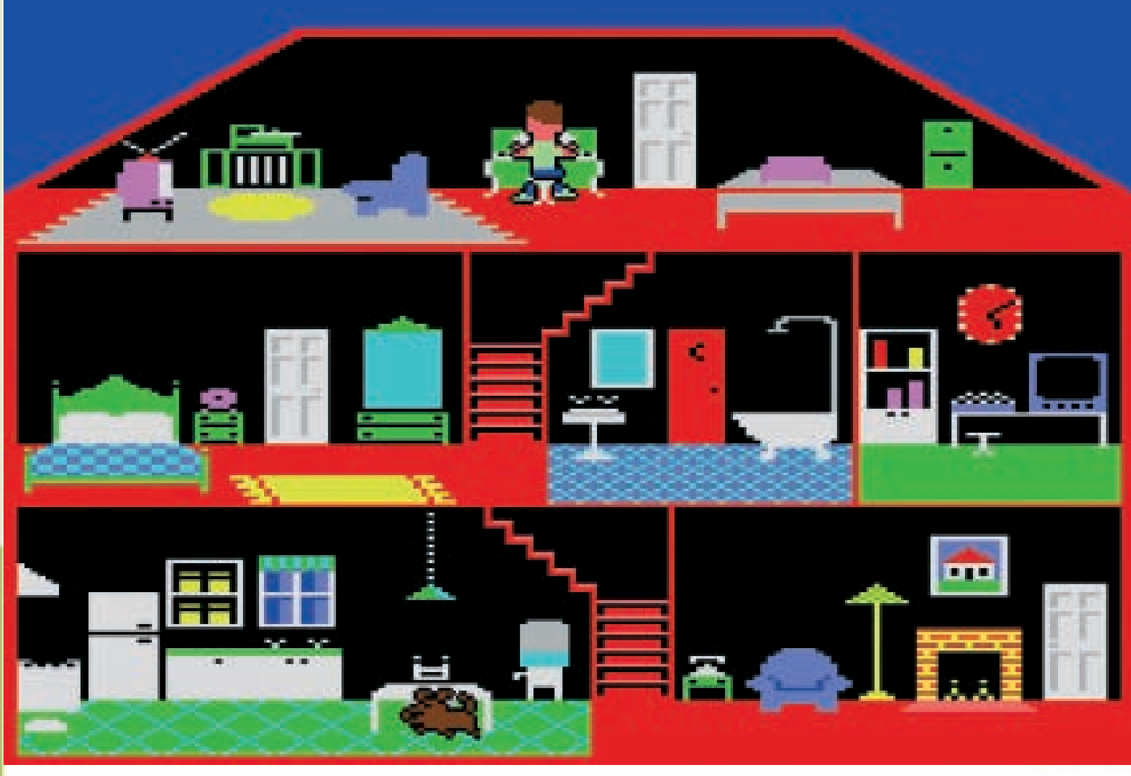
>>> Betrieb des urbanen Gemeinwesens hat der Spieler keine direkte Kontrolle über sein Volk. Alles, was er tun kann, ist, Industrie- und Wohnflächen auszuweisen, Straßen zu bauen und Grundbedürfnisse nach Energie oder Sicherheit zu befriedigen. Sind die unsichtbaren Sims mit der Arbeit von oben zufrieden, quittieren sie die Bemühungen des Spielers mit Zuwanderung. Die spült nicht nur Steuergelder in den ewig klammen Stadtsäckel, sondern verändert das Gesicht der Metropole: In quirligen Geschäftsvierteln wachsen Bürotürme in die Höhe, populäre Wohngegenden werden selbstständig von den Sims mit Hospitälern und Kirchen aufgewertet. Wie bei "Populous" sind die Handlungsmöglichkeiten nicht besonders üppig, das knotenreiche Netz aus Ursache und Wirkung, aus Aktion der Macht und Reaktion der Masse sorgt aber für eine stetige Veränderung der Situation und immer neue Probleme, die der Spieler mit seinen beschränkten, indirekten Mitteln lösen muss. Ein besonderer Reiz der "Sim City"-Reihe: Sie verzichtet nicht nur auf narrative Ziele, wie es häufig bei God Games der Fall ist. Die Metropolen dürfen auch ohne fixe Erfolgsvorgaben entwickelt werden. Der Spieler ist Gebieter über eine hyperaktive Gemeinschaft digitaler Dickköpfe, mit denen er nach Lust und Laune herumexperimentieren kann, und deren Zufriedenheit stets endlich und nie hundertprozentig ist. Sollte doch einmal ein labiler Status Quo mit einem halbwegs funktionierenden Gemeinwesen erreicht sein, wird zum göttlichen Instrument gegen selbstgefällige Langeweile gegriffen: der Katastrophe. Auf Knopfdruck bebt die Erde oder trampelt Godzilla durch Downtown, Stromleitungen werden gekappt, Hauptverkehrsadern zerstört, Feuer brechen aus – und das undankbare Volk reagiert mit sofortiger Unzufriedenheit und spontanem Umzug.

Kleine Herde

Trotz der Popularität und wegweisenden Kraft einiger Titel sind Göttersimulationen kein Allerwelts-Genre, nur wenige Entwickler verstehen es, den Spieler auf motivierende Weise zum Allmächtigen zu befördern. "Unter all meinen Konzepten gab es nur zwei, die von den Leuten im Vorfeld als Müll betrachtet wurden: 'Sim City' und 'Die Sims'". Entgegen der Ablehnung, die Will Wrights Ideen zunächst auslösten, gelang dem Amerikaner gleich zweimal der große Wurf im God-Game-Genre. Nachdem Wright den Spieler in den Neunzigern auch noch zur Mutter Erde und Gebieter über einen Ameisenhaufen gemacht hatte, reduzierte er beim 2000 erschienenen "Die Sims" die Herde des Gott-Spielers auf eine Hand voll Schützlinge. Auch bei dieser Lebens- und Alltagssimulation



Während "Sim City 2000" auch auf PSone oder Saturn eine Heimat fand, war das erste "Sim City" Nintendo-Konsolen-exklusiv. Auf dem SNES bekam nicht nur Mario (als Statue) eine Gastrolle, sondern auch der Schöpfer selbst: Dr. Wright gibt in Handbuch und Spiel kluge Tipps.



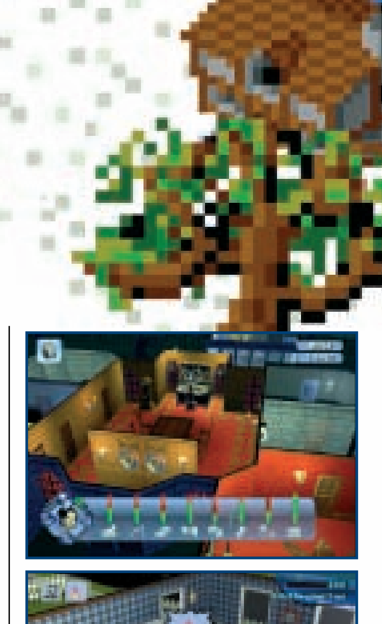
15 Jahre vor den "Sims" bringt "Pitfall!"-Macher David Crane virtuelles Leben auf den Bildschirm. "Little Computer People" (C64) ist ein digitales Puppenhaus mit eingeschränkter Interaktivität (mit dem Bewohner wird über Eintippen von Befehlen kommuniziert), aber faszinierendem Eigenleben.

werden die Figuren nicht direkt gesteuert, sie besitzen Instinkt und eigenen Willen, wollen ihre Bedürfnisse befriedigt sehen und bringen einen mit ihrer Bockigkeit beizeiten um den Verstand. Zumindest ist die höhere, Cursor-bewegende Macht nicht auf Raumgestaltung und Luxusgüterkauf beschränkt: Die Sims lassen sich relativ planvoll herumscheuchen und mit etwas Fingerspitzengefühl sogar zu wertvollen Mitgliedern der virtuellen Gesellschaft machen. Aber eben genauso gut zu ungewaschenen Faulenzern, die den ganzen Tag zocken und Pizza in sich reinstopfen. Mit "Die Sims" hat Wright einen virtuellen Sandkasten entwickelt, der die God-Game-Tugenden perfektioniert. Der Schöpfer an Maus und Joypad ist nicht an feste Ziele gebunden, die er schnellstens bestehen muss, um das Spiel zu gewinnen. Er kann seine Macht austesten, mit dem virtuellen Leben spielen, es mit strenger Hand führen oder ihm freien Lauf lassen. Dass hier die Allmacht vornehmlich dazu genutzt wird, zu erschaffen und nicht zu zerstören, macht wohl den großen Reiz aus, den Wrights Geniestreich auf Gelegenheits- und vor allem weibliche Spieler ausübt. Das erste "Sims" wurde zum meistverkauften PC-Spiel aller Zeiten, von der gesamten Reihe hat Maxis bzw. Mutterhaus Electronic Arts bis heute über 58 Millionen Exemplare abgesetzt, und die Spielerinnen-Quote liegt bei über 50 Prozent. So spärlich das God-Game-Genre besetzt ist, so perfekt befriedigen die wenigen Vertreter den menschlichen Schaffensdrang, der sonst nur abseits aller Virtualität befriedigt werden kann.

Das Leben, das Universum und der ganze Rest

Göttersimulationen waren und sind hauptsächlich ein Steckenpferd der PC-Spieler, auch wenn diverse Umsetzungen und sogar exklusive Videospiel-Vertreter existieren. Allerdings schafften es gerade die letzten Molyneux-Projekte auf Konsolen nur noch zu Ankündigungen oder einem vorzeitigen Ende: "Black&White" sollte bereits 2003 für PS2 und Xbox erscheinen und ward bis heute nicht gesehen, die Konsolen-Umsetzungen des letzten Lionhead-Werks "The Movies" wurden kürzlich beerdigt, wohl wegen des kommerziellen Misserfolgs der PC-Vorlage. Auch der neue Stern am Götterhimmel strahlt bislang ausschließlich für Computerspieler: In Will Wrights kommendem Evolutions-Epos "Spore" werden ein weiteres Mal die Geschicke virtueller Leben gelenkt, angefangen beim Einzeller und endend beim Universum. Der Clou: Durch zeitweilige Online-Anbindung lassen sich die Kreaturen anderer PC-Götter importieren, die die eigene Schöpfung bedrohen.

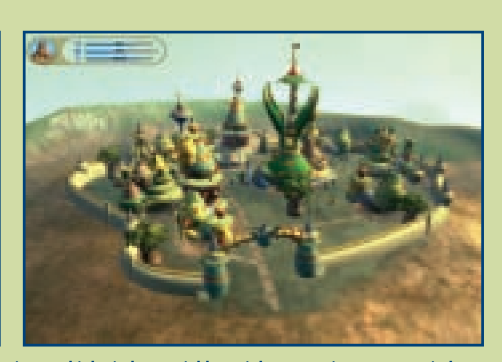
Auch wenn Konsolenspielern dieses himmlische Produkt wohl vorenthalten bleibt, dürfen PC-lose God-Gamer berechtigte Hoffnung in die Zukunft haben. Hohe Auflösung, Online-Anbindung, große Speicher- und Rechenkapazitäten sind beste Voraussetzungen zur Simulation komplexer Schöpfungsvorgänge, zur Darstellung wuselnden Lebens und der Schaffung vernetzter Mikrokosmen. Xbox 360, PS3 und Revolution – die nächste Konsolengeneration könnte zum modernen Olymp verspielter Götter avancieren. *sf*



Die megapopuläre "Sims"-Reihe lässt die Zahl der Schützlinge auf eine Hand voll schrumpfen. Dafür artikulieren diese ihre Bedürfnisse klarer als es noch die unsichtbaren "Sim City"-Kollegen taten. Die Cleversten und Selbstständigsten sind die Sims dennoch nicht – schließlich soll der mächtige Lebenslenker auch noch was zu tun haben.







Will Wrights künftiger Streich: Das PC-Evolutionsspiel "Spore" beginnt mit der Schöpfung eines Einzellers und der Veränderung von ein paar biologischen Variablen. Viele Generationen später sind durch Evolution und den einen oder anderen göttlichen Eingriff seltsam aussehende Wesen entstanden, die Kultur und Siedlungen bilden. Noch später geht es ab ins Universum.

NEXT LEVEL

Grafik von morgen – Teil 1

VIDEO AUF DVD!

Revolution | Playstation 3 | Xbox 360

>>I Vor 20 Jahren war für ein vernünftiges Spiel gerade mal ein einziger talentierter Programmierer nötig, der sich meist auch als Komponist und Grafiker verdingte. Diese Zeiten sind vorbei: Riesige Teams werkeln jahrelang an einem erfolgreichen Softwaretitel. Spielehersteller setzen dabei immer mehr auf externe Hilfe. Unterstützung erhalten sie von Spiele-Engines und Middleware spezialisierter Hersteller. Diese nehmen den Entwicklern ein Stück Grundarbeit ab und fungieren als virtueller Baukasten. So können Elemente wie Figuren, Effekte oder Physikmodelle schnell ins eigene Spiel portiert werden.

Polygonpracht

Den Anfang macht das Polygon: Die einfachste Form ist der Grundpfeiler für alle Solid Snakes, Dantes und Master Chiefs dieser Spielewelt. Künstliche Gebilde wie Gebäude kommen mit relativ wenigen Vielecken aus – ganz anders als bei natürlichen Formen. Genau hier setzt eine Engine an. So ist es deutlich einfacher, mit einer Engine wie 'SpeedTree' einen Wald zu erschaffen. Diese Software stellt über 300 Baum- und Buscharten zur Verfügung. Xbox-360-Titel wie "Project Gotham Racing 3" und "Elder Scrolls 4" nutzen bereits diese Technik.

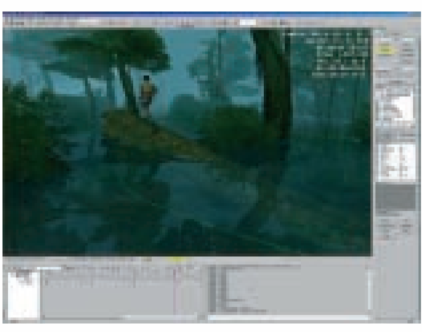
Mehr als nur Tapete

Doch für die Darstellung eines Gesichts mit Narben, Poren und Falten eignen sich Polygone allein kaum noch. Hier kommen Texturen ins Spiel: Diese überziehen Vielecke mit einer Art Tapete, was man 'Texture Mapping' nennt. Heutige Textur-Techniken können aber weit mehr: Neben Farben werden meist auch Höhen- und Tiefeninformationen gespeichert. Während 'Bump Mapping' eine raue Oberfläche vorgaukelt, verformt 'Displacement Mapping' das eigentliche Polygon – ähnlich funktioniert auch das 'Normal Mapping'. Ein Paradebeispiel für filigrane Oberflächen zeigen die beeindruckenden Vorab-Demos von "Gears of War", die die Unreal Engine 3 verwenden. Ein weiterer Realismus-Faktor sind Spiegelungen. Diese erweisen sich aber als ungemein rechenintensiv – deshalb wird auch hier getrickst. 'Environment Mapping' knipst ein Bild der aktuellen Umgebung und trägt sie als zusätzliche Textur auf das Zielobjekt auf – und das in einem Bruchteil einer Sekunde. Das Ergebnis ist beispielsweise Autolack, der während der Fahrt die Umgebung spiegelt.

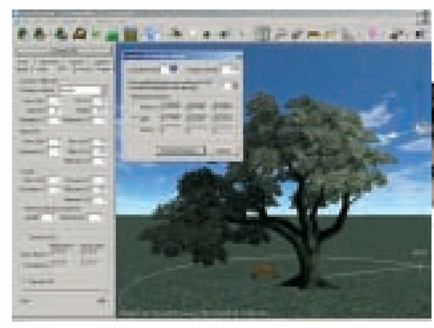
Auf DVD findet Ihr weitere Beispiele dieser Techniken. Im nächsten Teil unserer Grafik-Reihe beleuchten wir das Thema Physik. *ts* I<<



"Unreal Engine 3"-Power: Dank verschiedener Mapping-Techniken wirken selbst plumpe Steinwände ungemein plastisch.



Die CryEngine ("Far Cry") benutzt fortgeschrittenes Mapping für eine natürliche Spielumgebung.



Im Editor der SpeedTree-Engine klicken Entwickler ihre eigenen Bäume und Wälder zusammen.



Noch Fragen?

HDR, Ragdoll, Blu-ray, Radiosity? Solche und andere Fachbegriffe begegnen Spielern des öfteren – ob im Freundeskreis, online oder in Fachmagazinen. Doch nicht jeder kann solch hochtrabende Fachwörter auch richtig einordnen. Ihr wolltet schon immer eine Erklärung für einen technischen Begriff? Dann fragt uns einfach:

Cybermedia Verlags GmbH
Stichwort: Next Level Frage
Wallbergstraße 10
86415 Mering
oder per E-Mail an:
leserpost@maniac.de

Next Level-Themen im Überblick:

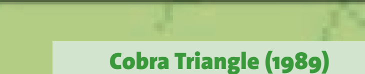
- (R)Evolution [MAN!AC 03/06]
- Spiel mit Ambiente [MAN!AC 02/06]
- PS3-Gerüchteküche [MAN!AC 01/06]
- Revolution der Bewegung [MAN!AC 12/05]

TECH-TICKER >> +++ Sonys Onlinepläne. Entgegen früheren Statements werkelt Sony nun scheinbar doch fleißig an einem zentralen Online-Service für die Playstation 3, der vergleichbar mit Xbox Live sein soll. +++ PS3 als Videorecorder. Gerücht: Die PS3 kann auch als digitaler Videorecorder genutzt werden. Eine Festplatte wäre dann allerdings zwingend erforderlich. +++ Neues vom Revolution. Auf der Games Developers Conference in San Jose hält Nintendo-Boss Satoru Iwata eine Rede, in der er auch neue Details der Revolution-Konsole verkünden wird. +++ PS3 als Allrounder. Neben einem umfangreichen Download-Service soll Sonys kommende Konsolenhoffnung auch als Multimedia-Center fungieren. Dazu verarbeitet das Gerät angeblich zahlreiche Audio- und Video-Codecs und beherrscht Streaming. Eine enge PSP-Anbindung ist ebenso vorhanden.



Diese Ausgabe kommen wir direkt zum Punkt: **www.xgenstudios.com**. Auf dieser Website findet Ihr eine Vielzahl amüsanter Flash-Games, die sich perfekt für den Berufs- bzw. Vorlesungsalltag eignen. "Castle" ist dabei der persönliche Favorit des Webtipp-MAN!ACs. Wo sonst kann man schon Heerscharen von Strichmännchen zu Ketchup verarbeiten? Nur mit der Maus bewaffnet müsst Ihr Euer Schloss gegen besagte Männlein verteidigen. Dazu hebt Ihr die Jungs hoch und schmeißt sie durch die Gegend, bis sie mit einem herzhaften 'SPLOTSCH' am Boden zerschellen. Ein bisschen wie "Black & White", nur spannend. Außerdem könnt Ihr zwischendrin Eure Burg mit Upgrades aufmotzen. Wenn Ihr Euch bei den xgenstudios registriert, dürft Ihr sogar speichern. Besonders bei der "Stick Arena" wird das wichtig, denn hier spielt Ihr online gegen andere Bürohengste und gelangweilte Hausfrauen. Wieder gibt's Strichmännchen, diesmal aber aus der Draufsicht – und mit Glock, Katana oder AK-47 bewaffnet. Ein schöner Spaß! Wie "Quake", nur ohne Rocket-Jump.
Bleibt noch "Motherload", das eine Art "Boulder Dash" mit Item-Shop und Treibstoffmangel ist. Oder das "Stick RPG", das entfernt an die ersten "GTA"-Episoden erinnert. Ihr dürft sogar mit Drogen handeln! Alles in allem echt nette Unterhaltung, zumal die Website noch auf diverse andere Game-Anbieter verlinkt. Vorsicht allerdings vor Pseudo-Online-Rollenspielen wie auf **www.battleon.com**. Meistens reicht eine Registrierung per E-Mail zum Spielen, für die richtig guten Gegenstände müsst Ihr allerdings bezahlen. Und ob sich das für ein paar Flash-Games lohnt, sei mal dahingestellt.

GROSS & PIXELIG



EHRFURCHT, WEM EHRFURCHT GEBÜHRT: DIE SPEZIES ENDGEGNER STEHT IN DER VIRTUELLEN EVOLUTIONSTHEORIE AN DER SPITZE DER NAHRUNGSKETTE. IN UNSERER BOSSPARADE FÜHLEN WIR DEN FEIND-ANFÜHRERN GEBÜHREND AUF DEN ZAHN.

Gigantische Endgegner stehen nach der "Shadow of the Colossus"-Bossparade wieder hoch im Kurs. Nachdem in "Phoenix" der erste Endgegner in Form eines gewaltigen Ufos vor meinen kindlichen Augen erschien, veränderte sich meine Videospiel-Wahrnehmung und mein Leben. Denn eines war nach der Schlacht im Weltraum klar: Nichts wird mehr so sein, wie es war. Im Verlauf meiner Videospielkarriere entwickelte ich eine pure Hass-Liebe zu den uneingeschränkten Machtinhabern. Was habe ich geflucht, als ich in "Smurf" beim Versuch, Schlumpfines Herz zu erobern, ständig am furchteinflößenden Totenkopf hängen blieb! Finale Endgegner gehören auch heute noch zum Nonplusultra dieser majestätischen Art, doch verwöhnte Spieler wollten mehr. Ihre Devise lautete: "Verschiedene Welten, verschiedene Bosse!" Diesen Wunsch erfüllten die Entwickler gerne, so verbreiteten sich die elitären Oberhäupter Mitte der 80er Jahre in Windeseile. Den Höhepunkt stellen Spiele wie "Truxton" dar – hier beharkt Ihr Euch mit mehreren fetten Zwischengegnern in einem Abschnitt.

Die MAN!ACs picken für Euch die unwiderstehlichsten Levelhüter aus der 8- und 16-Bit sowie der goldenen Automatenzeit heraus. Die mehrteilige Serie starten wir mit Wächtern des ersten Spielabschnitts. Zukünftig kümmern wir uns um Raufbolde, die sich bevorzugt in den Levels 2 bis 5 aufhalten. Als krönenden Abschluss widmen wir uns finalen Bösewichten. Dabei zählen wir auf rege Leser-Hilfe: Schickt Eure Lieblingsendgegner an boss@maniac.de und erspäht Eure Antihelden in naturgetreuer Pixeloptik. *rf*

Altered Beast (1988)
Lebensraum: Automat, diverse Konsolen

Steckbrief: **Teuflischer Dämon**	
Lieblingsattacke:	bewirft Euch mit zähnefletschenden Fratzen-Köpfen
Schwachpunkt:	sein fetter, mit Totenschädeln übersäter Körper
Angstfaktor:	3 von 5
Schwierigkeit:	2 bis 5
Pixelgröße:	153 Pixel

Gerade erst wiederbelebt, schlurft Euer Held durch einen antiken griechischen Friedhof. Nach dem Einsammeln von drei magischen Kugeln verwandelt sich der Adonis in einen Wolfsmenschen – erst jetzt gewährt Euch der erste Endgegner eine Audienz. Während der Matschhaufen auf Segas Mega Drive eine bitterböse Grimasse zieht, lächelt Euch der Halunke bei der Automaten-Version stets freundlich an.

Cobra Triangle (1989)
Lebensraum: NES

Steckbrief: **Seeungeheuer**	
Lieblingsattacke:	schleudert riesige Steine aus seinem feuchten Mund
Schwachpunkt:	seine durchtrainierte Brust
Angstfaktor:	2 von 5
Schwierigkeit:	1 von 5
Pixelgröße:	98 Pixel

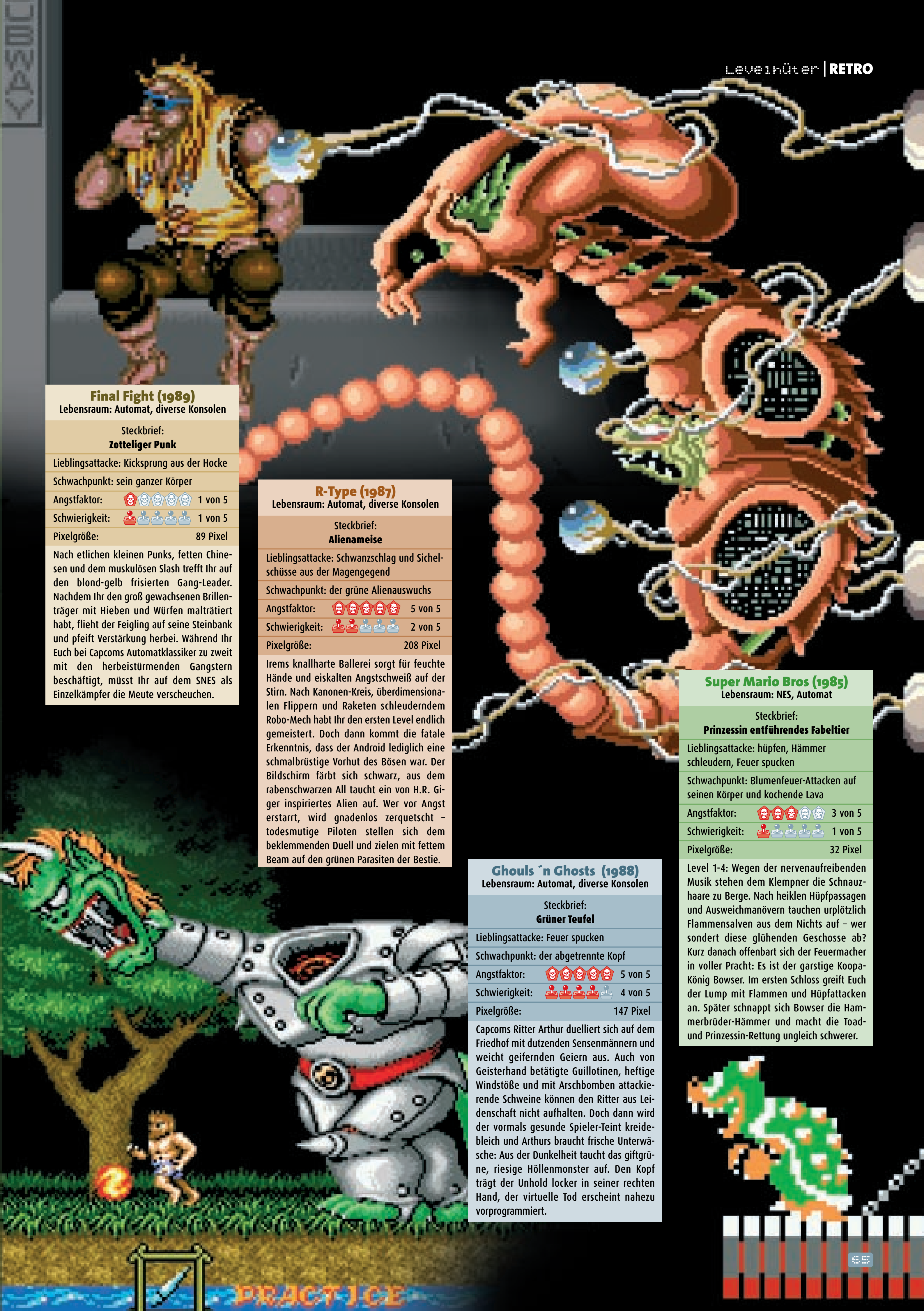
Nachdem Ihr in Rares abwechslungsreicher RC-Boot-Action Kinder vor fiesen Entführern gerettet habt, taucht im nächsten Abschnitt dieses riesige Ungetüm aus dem klaren See auf. Dank Bonus-Item-Level solltet Ihr jetzt über durchschlagskräftige Raketen und Kanonen verfügen. Stellt Euch in Rambo-Manier direkt vor die Seeschlange und schickt das Vieh innererhalb von Sekunden in die Untiefen zurück. Faule Item-Sammler manövrieren ihr Schiffchen an den unteren linken Bildschirmrand und ballern in der sicheren Zone auf das wehrlose Monster.

Congo Bongo/Tip Top (1983)
Lebensraum: Automat, diverse Konsolen

Steckbrief: **Haariger Affe**	
Lieblingsattacke:	das Zelt Eures Helden anzünden und Kokosnüsse werfen
Schwachpunkt:	hasst es, wenn Menschen direkt neben ihm stehen
Angstfaktor:	1 von 5
Schwierigkeit:	4 von 5
Pixelgröße:	39 Pixel

Segas Konkurrenz zu Nintendos "Donkey Kong" verzückt mit putziger Iso-Optik, doch der happige Schwierigkeitsgrad schreckt Abenteurer ab. Und wer den ersten Level meistert, wundert sich: Der verlauste Primat lässt seine Lakaien arbeiten und gönnt sich im letzten Abschnitt ein Nickerchen.





Final Fight (1989)

Lebensraum: Automat, diverse Konsolen

Steckbrief: **Zotteliger Punk**	
Lieblingsattacke: Kicksprung aus der Hocke	
Schwachpunkt: sein ganzer Körper	
Angstfaktor:	1 von 5
Schwierigkeit:	1 von 5
Pixelgröße:	89 Pixel

Nach etlichen kleinen Punks, fetten Chinesen und dem muskulösen Slash trefft Ihr auf den blond-gelb frisierten Gang-Leader. Nachdem Ihr den groß gewachsenen Brillenträger mit Hieben und Würfen malträtiert habt, flieht der Feigling auf seine Steinbank und pfeift Verstärkung herbei. Während Ihr Euch bei Capcoms Automatklassiker zu zweit mit den herbeistürmenden Gangstern beschäftigt, müsst Ihr auf dem SNES als Einzelkämpfer die Meute verscheuchen.

R-Type (1987)

Lebensraum: Automat, diverse Konsolen

Steckbrief: **Alienameise**	
Lieblingsattacke: Schwanzschlag und Sichelschüsse aus der Magengegend	
Schwachpunkt: der grüne Alienauswuchs	
Angstfaktor:	5 von 5
Schwierigkeit:	2 von 5
Pixelgröße:	208 Pixel

Irems knallharte Ballerei sorgt für feuchte Hände und eiskalten Angstschweiß auf der Stirn. Nach Kanonen-Kreis, überdimensionalen Flippern und Raketen schleuderndem Robo-Mech habt Ihr den ersten Level endlich gemeistert. Doch dann kommt die fatale Erkenntnis, dass der Android lediglich eine schmalbrüstige Vorhut des Bösen war. Der Bildschirm färbt sich schwarz, aus dem rabenschwarzen All taucht ein von H.R. Giger inspiriertes Alien auf. Wer vor Angst erstarrt, wird gnadenlos zerquetscht – todesmutige Piloten stellen sich dem beklemmenden Duell und zielen mit fettem Beam auf den grünen Parasiten der Bestie.

Super Mario Bros (1985)

Lebensraum: NES, Automat

Steckbrief: **Prinzessin entführendes Fabeltier**	
Lieblingsattacke: hüpfen, Hämmer schleudern, Feuer spucken	
Schwachpunkt: Blumenfeuer-Attacken auf seinen Körper und kochende Lava	
Angstfaktor:	3 von 5
Schwierigkeit:	1 von 5
Pixelgröße:	32 Pixel

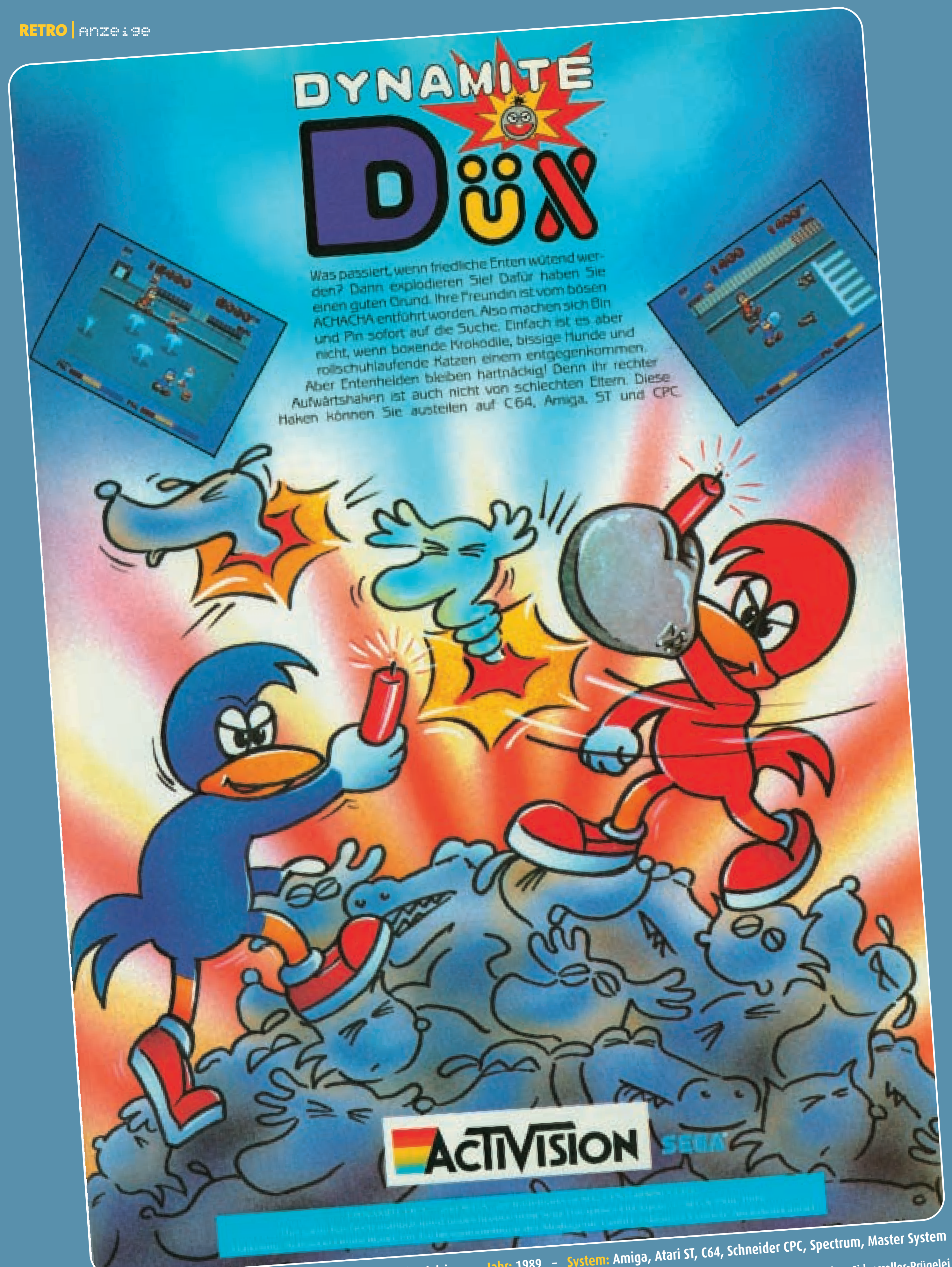
Level 1-4: Wegen der nervenaufreibenden Musik stehen dem Klempner die Schnauzhaare zu Berge. Nach heiklen Hüpfpassagen und Ausweichmanövern tauchen urplötzlich Flammensalven aus dem Nichts auf – wer sondert diese glühenden Geschosse ab? Kurz danach offenbart sich der Feuermacher in voller Pracht: Es ist der garstige Koopa-König Bowser. Im ersten Schloss greift Euch der Lump mit Flammen und Hüpfattacken an. Später schnappt sich Bowser die Hammerbrüder-Hämmer und macht die Toad- und Prinzessin-Rettung ungleich schwerer.

Ghouls ´n Ghosts (1988)

Lebensraum: Automat, diverse Konsolen

Steckbrief: **Grüner Teufel**	
Lieblingsattacke: Feuer spucken	
Schwachpunkt: der abgetrennte Kopf	
Angstfaktor:	5 von 5
Schwierigkeit:	4 von 5
Pixelgröße:	147 Pixel

Capcoms Ritter Arthur duelliert sich auf dem Friedhof mit dutzenden Sensenmännern und weicht geifernden Geiern aus. Auch von Geisterhand betätigte Guillotinen, heftige Windstöße und mit Arschbomben attackierende Schweine können den Ritter aus Leidenschaft nicht aufhalten. Doch dann wird der vormals gesunde Spieler-Teint kreidebleich und Arthurs braucht frische Unterwäsche: Aus der Dunkelheit taucht das giftgrüne, riesige Höllenmonster auf. Den Kopf trägt der Unhold locker in seiner rechten Hand, der virtuelle Tod erscheint nahezu vorprogrammiert.



Titel: Dynamite Dux – **Hersteller:** Sega/Activision – **Jahr:** 1989 – **System:** Amiga, Atari ST, C64, Schneider CPC, Spectrum, Master System

Zur Blütezeit der Heimcomputer sicherte sich Actvision die Umsetzungsrechte für zahlreiche Sega-Automaten. Darunter die unspektakuläre Sidescroller-Prügelei "Dynamite Dux", die nur mit zwei Besonderheiten aufwartete: Watschel-Enten in der Heldenrolle und primitve Cartoonkritzeleien als Werbemotiv.

Technik-Referenzen

Grafik-Highlight

Burnout Revenge
Hersteller: Electronic Arts
Die vierte Rennspiel-Granate von Criterion schafft es entgegen aller Erwartungen, noch mehr aus der Konsole heraus zu kitzeln.

Splinter Cell Chaos Theory
Hersteller: Ubisoft
Sam Fisher legt noch eins drauf: Exzellente Licht-und-Schatten-Spiele und feine Texturen setzen dem Schleicher die Krone auf.

Resident Evil 4 (dt.)
Hersteller: Capcom
So echt kann Grusel sein: Fantastisch detaillierte Szenarien und toll animierte Charaktere faszinieren.

Surround-Highlight

Medal of Honor: Frontline
Hersteller: Electronic Arts
Schon in Stereo klingt die Kriegskulisse erschreckend realitätsnah, in Surround-Abmischung ist's der Akustik-Wahnsinn.

Half-Life 2
Hersteller: Valve/Electronic Arts
Wuchtige Waffensounds, direktionale Effekte en masse und ein weites Klangfeld sorgen für akustischen Hochgenuss.

Medal of Honor: Frontline
Hersteller: Electronic Arts
Nicht ganz so eindrucksvoll wie auf der Xbox, aber immer noch hochspannend – trotz fehlender ProLogic-2-Abmischung.

Ego-Shooter

Das Top-Spiel (XB): **Half-Life 2** – Was lange dauert, wird richtig gut: Der Valve-Megahit überzeugt auch auf Xbox.

Playstation 2

	Spielename	Wertung	Test
1	Medal of Honor: Frontline	89%	07/02
2	Battlefield 2: Modern Combat	88%	12/05
3	Black	88%	03/06

Xbox

	Spielename	Wertung	Test
1	Half-Life 2	91%	01/06
2	Halo 2	91%	01/05
3	Far Cry Instincts	90%	11/05

Gamecube

	Spielename	Wertung	Test
1	Medal of Honor: Frontline	89%	01/03
2	XIII	85%	01/04
3	Timesplitters Future Perfect	83%	04/05

Jump'n'Run

Das Top-Spiel (NGC): **Super Mario Sunshine** – Der Klempner zeigt auch auf dem Gamecube, wie meisterlich gehüpft wird.

Playstation 2

	Spielename	Wertung	Test
1	Ratchet & Clank 3	90%	12/04
2	Sly 2: Band of Thieves	89%	12/04
3	Jak 3	89%	01/05

Xbox

	Spielename	Wertung	Test
1	Rayman 3: Hoodlum Havoc	86%	04/03
2	Conker: Live & Reloaded	86%	08/05
3	Psychonauts	83%	01/06

Gamecube

	Spielename	Wertung	Test
1	Super Mario Sunshine	93%	11/02
2	Rayman 3: Hoodlum Havoc	87%	03/03
3	Wario World	82%	08/03

Rennspiel

Das Top-Spiel (PS2): **Gran Turismo 4** – Spät, aber gewaltig geht Polyphonys neues Meisterwerk in Führung.

Playstation 2

	Spielename	Wertung	Test
1	Gran Turismo 4	94%	04/05
2	Burnout Revenge	90%	12/05
3	DTM Race Driver 3	90%	03/06

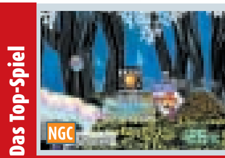
Xbox

	Spielename	Wertung	Test
1	Project Gotham Racing 2	91%	12/03
2	Burnout Revenge	90%	10/05
3	DTM Race Driver 3	90%	03/06

Gamecube

	Spielename	Wertung	Test
1	Wave Race Blue Storm	90%	06/02
2	Burnout 2: Point of Impact	88%	07/03
3	Mario Kart Double Dash!!	87%	12/03

Rollenspiel & Adventure



Das Top-Spiel (NGC): **Paper Mario 2** – Rollenspiel mit Hüpfeinlagen? Mario zeigt, wie sowas klappen kann.

Playstation 2

	Spielename	Wertung	Test
1	Final Fantasy 10	88%	06/02
2	Flucht von Monkey Island	86%	08/01
3	Shadow Hearts Covenant	85%	04/05

Xbox

	Spielename	Wertung	Test
1	Jade Empire	92%	06/05
2	Fable: The Lost Chapters	90%	01/06
3	Star Wars: Knights of the Old Republic	90%	10/03

Gamecube

	Spielename	Wertung	Test
1	Paper Mario: Die Legende vom Äonent.	93%	12/04
2	Tales of Symphonia	87%	12/04
3	Skies of Arcadia Legends	87%	06/03

Sportspiel

Das Top-Spiel (PS2, XB): **Pro Evolution Soccer 5** – Konsolen-Fußball nahe an der Perfektion – ein Muss!

Playstation 2

	Spielename	Wertung	Test
1	Pro Evolution Soccer 5	93%	11/05
2	NHL 2K5	91%	01/06
3	Tony Hawk's American Wasteland	91%	12/05

Xbox

	Spielename	Wertung	Test
1	Pro Evolution Soccer 5	93%	11/05
2	NHL 2K6	91%	01/06
3	Tony Hawk's American Wasteland	91%	12/05

Gamecube

	Spielename	Wertung	Test
1	Tony Hawk's American Wasteland	91%	12/05
2	NHL 06	90%	11/05
3	SSX On Tour	87%	12/05

Strategie & Simulation

Das Top-Spiel (NGC): **Pikmin 2** – Miyamotos putzige Alien-Strategie vereint Stil und Qualität wie kein Konkurrent.

Playstation 2

	Spielename	Wertung	Test
1	La Pucelle Tactics	86%	06/05
2	Phantom Brave	86%	03/05
3	Die Sims 2	86%	12/05

Xbox

	Spielename	Wertung	Test
1	**Full Spectrum Warrior: Ten Hammers**	**86%**	neu
2	Die Sims 2	86%	12/05
3	Fußball Manager 2005	86%	12/04

Gamecube

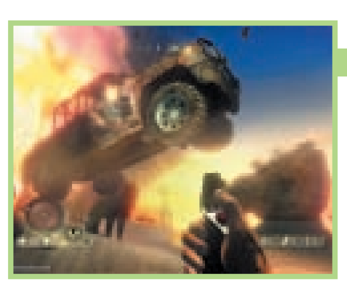
	Spielename	Wertung	Test
1	Pikmin 2	91%	10/04
2	Animal Crossing	88%	10/04
3	Die Sims 2	86%	12/05

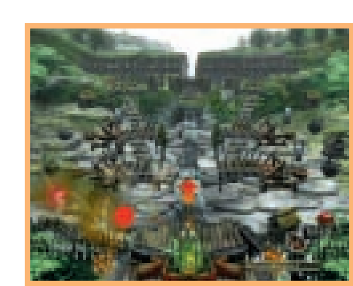


NEUERSCHEINUNGEN MÄRZ

Hinweis: Updates und Änderungen erkennt Ihr an der roten Schrift.





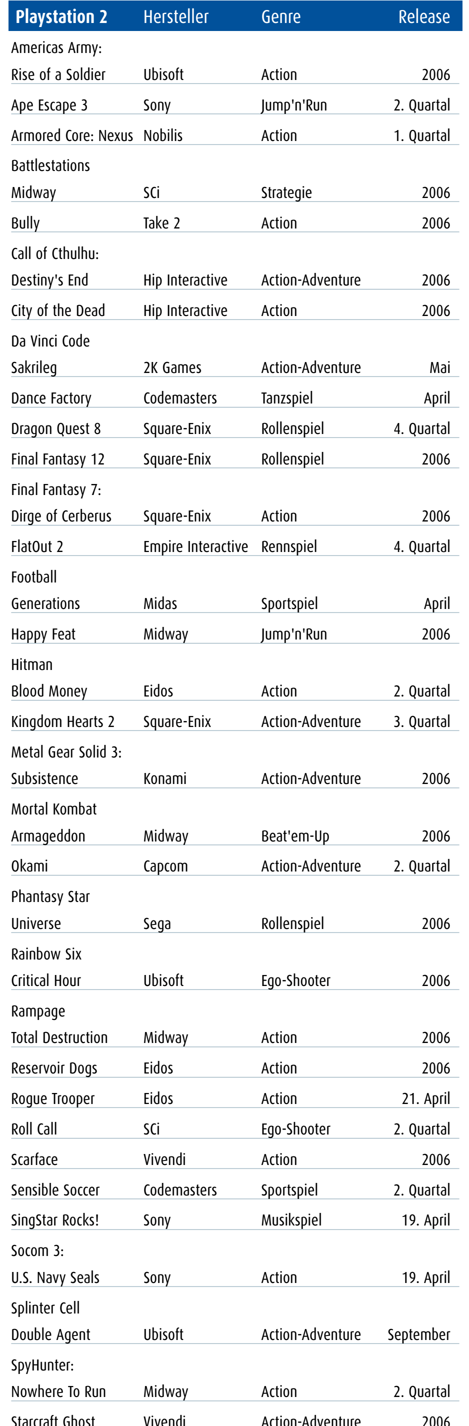


Spielename	Hersteller	Genre	Release	System
24: The Game	Sony	Action-Adventure	15. März	PS2
Aeon Flux	Majesco	Action-Adventure	31. März	PS2, XB
And 1 Streetball	Ubisoft	Sportspiel	März	PS2, XB
Aquanox - Angels of Tears	JoWood	Action	31. März	PS2
Blazing Angels: Squadrons of WW2	Ubisoft	Action	März	XB
BUZZ! Das große Quiz	Sony	Denken	22. März	PS2
Commandos Strike Force	Eidos	Ego-Shooter	17. März	PS2, XB
Drakengard 2	Ubisoft	Rollenspiel	2. März	PS2
Dancing Stage Unleashed 3	Konami	Tanzspiel	März	XB
Driver: Parallel Lines	Atari	Action	16. März	PS2, XB
Far Cry Instincts Evolution	Ubisoft	Ego-Shooter	März	XB
FIFA Street 2	Electronic Arts	Sportspiel	2. März	PS2, XB, NGC
Fight Night Round 3	Electronic Arts	Sportspiel	9. März	PS2, XB
Final Fight: Streetwise	Capcom	Beat'em-Up	24. März	PS2, XB
Full Spectrum Warrior: Ten Hammers	THQ	Strategie	März	PS2, XB
Ghost Recon Advanced Warfighter	Ubisoft	Action	März	PS2, XB
Gauntlet Seven Sorrows	Midway	Action-Adventure	24. März	PS2, XB
Ice Age 2: Jetzt taut's	Vivendi	Jump'n'Run	31. März	PS2, NGC
King of Fighters 2003	SNK	Beat'em-Up	6. März	PS2, XB
King of Fighters Maximum Impact Maniax	SNK	Beat'em-Up	6. März	XB
Metal Slug 5	SNK	Action	13. März	PS2, XB
Namco Museum - 50th Anniversary	Namco	Arcade	30. März	PS2, XB, NGC
NBA 2K6	2K Sports	Sportspiel	10. März	PS2, XB
NHL 2K6	2K Sports	Sportspiel	10. März	PS2, XB
Odama	Nintendo	Action	31. März	NGC
Onimusha: Dawn of Dreams	Capcom	Action	17. März	PS2
OutRun 2006: Coast to Coast	Sega	Rennspiel	24. März	PS2, XB
Pac-Man World 3	Namco	Geschicklichkeit	30. März	PS2, XB, NGC
Painkilller: Hell Wars	Dreamcatcher	Ego-Shooter	März	XB
Panzer Elite Action	Deep Silver	Action	31. März	PS2, XB
Pate, Der	Electronic Arts	Action-Adventure	23. März	PS2, XB
Pro Evolution Soccer Management	Konami	Simulation	März	PS2
Samurai Shodown 5	SNK	Beat'em-Up	13. März	PS2, XB
Sonic Riders	Sega	Rennspiel	17. März	PS2, XB, NGC
Viewtiful Joe: Red Hot Rumble	Capcom	Action	10. März	NGC
World Poker Tour	2K Sports	Simulation	10. März	PS2, XB

Xbox 360



Spielename	Hersteller	Genre	Release
Battlefield 2: Modern Combat	Electronic Arts	Action	23. März
Blazing Angels: Squadrons of WW2	Ubisoft	Action	März
Burnout Revenge	Electronic Arts	Sportspiel	16. März
Elder Scrolls, The 4: Oblivion	2K Games	Rollenspiel	März
Far Cry Instincts Predator	Ubisoft	Ego-Shooter	März
Fight Night Round 3	Electronic Arts	Sportspiel	9. März
Ghost Recon Advanced Warfighter	Ubisoft	Action	März
NBA 2K6	2K Sports	Sportspiel	10. März
NHL 2K6	2K Sports	Sportspiel	10. März
Outfit, The	THQ	Action	März



Playstation 2	Hersteller	Genre	Release
Americas Army: Rise of a Soldier	Ubisoft	Action	2006
Ape Escape 3	Sony	Jump'n'Run	2. Quartal
Armored Core: Nexus	Nobilis	Action	1. Quartal
Battlestations Midway	SCi	Strategie	2006
Bully	Take 2	Action	2006
Call of Cthulhu: Destiny's End	Hip Interactive	Action-Adventure	2006
City of the Dead	Hip Interactive	Action	2006
Da Vinci Code Sakrileg	2K Games	Action-Adventure	Mai
Dance Factory	Codemasters	Tanzspiel	April
Dragon Quest 8	Square-Enix	Rollenspiel	4. Quartal
Final Fantasy 12	Square-Enix	Rollenspiel	2006
Final Fantasy 7: Dirge of Cerberus	Square-Enix	Action	2006
FlatOut 2	Empire Interactive	Rennspiel	4. Quartal
Football Generations	Midas	Sportspiel	April
Happy Feat	Midway	Jump'n'Run	2006
Hitman Blood Money	Eidos	Action	2. Quartal
Kingdom Hearts 2	Square-Enix	Action-Adventure	3. Quartal
Metal Gear Solid 3: Subsistence	Konami	Action-Adventure	2006
Mortal Kombat Armageddon	Midway	Beat'em-Up	2006
Okami	Capcom	Action-Adventure	2. Quartal
Phantasy Star Universe	Sega	Rollenspiel	2006
Rainbow Six Critical Hour	Ubisoft	Ego-Shooter	2006
Rampage Total Destruction	Midway	Action	2006
Reservoir Dogs	Eidos	Action	2006
Rogue Trooper	Eidos	Action	21. April
Roll Call	SCi	Ego-Shooter	2. Quartal
Scarface	Vivendi	Action	2006
Sensible Soccer	Codemasters	Sportspiel	2. Quartal
SingStar Rocks!	Sony	Musikspiel	19. April
Socom 3: U.S. Navy Seals	Sony	Action	19. April
Splinter Cell Double Agent	Ubisoft	Action-Adventure	September
SpyHunter: Nowhere To Run	Midway	Action	2. Quartal
Starcraft Ghost	Vivendi	Action-Adventure	2006



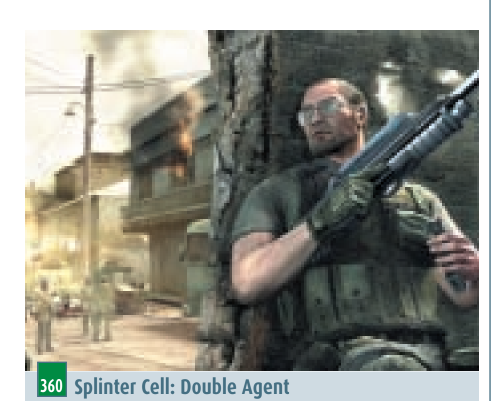
PS2 Metal Gear Solid 3: Subsistence

	Hersteller	Genre	Release
Street Fighter Alpha 3 Anthology	Capcom	Beat'em-Up	2. Quartal
Suikoden 5	Konami	Rollenspiel	3. Quartal
Super Monkey Ball Adventure	Sega	Geschicklichkeit	2. Quartal
Tomb Raider: Legend	Eidos	Action-Adventure	2. Quartal
Tourist Trophy	Sony	Rennspiel	2006
Urban Chaos: Riot Response	Eidos	Action	2006
WW2 Battle over Europe	Midas	Action	April
WW2: Tank Battles	Midas	Action	1. Quartal

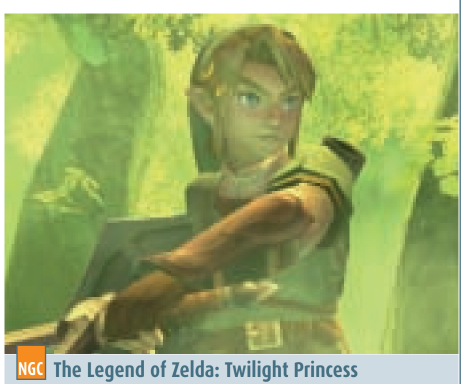
Xbox	Hersteller	Genre	Release
Battlestations: Midway	SCi	Strategie	2006
Bully	Take 2	Action	2006
City of the Dead	Hip Interactive	Action	2006
Da Vinci Code Sakrileg	2K Games	Action-Adventure	Mai
FlatOut 2	Empire Interactive	Rennspiel	4. Quartal
Gauntlet Seven Sorrows	Midway	Action-Adventure	2006
Hitman Blood Money	Eidos	Action	2. Quartal
Rainbow Six Critical Hour	Ubisoft	Ego-Shooter	2006
Reservoir Dogs	Eidos	Action	2006
Rogue Trooper	Eidos	Action	21. April
Roll Call	SCi	Ego-Shooter	2. Quartal
Scarface	Vivendi	Action	2006
Sensible Soccer	Codemasters	Sportspiel	2. Quartal
Snow	Take 2	Aufbausimulation	2006
Splinter Cell Double Agent	Ubisoft	Action-Adventure	September
Starcraft Ghost	Vivendi	Action-Adventure	2006
Starship Troopers	Empire Interactive	Action	2006
Tomb Raider: Legend	Eidos	Action-Adventure	2. Quartal
Urban Chaos: Riot Response	Eidos	Action	2006
Xyanide	Playlogic	Shoot'em-Up	2006

Xbox 360	Hersteller	Genre	Release
Age of the Pirates	Playlogic	Action	2006
Alone in the Dark	Atari	Action-Adventure	2006
BDFL Manager 2006	Codemasters	Simulation	1. Quartal
Castle Wolfenstein	id Software	Ego-Shooter	2006
Chromehounds	Sega	Action	April
Crackdown	Microsoft	Action	2006
Darkness, The	Majesco	Action-Adventure	2006
Dead Rising	Capcom	Action	2006
Demonik	Majesco	Action	2006
Diabolique	Playlogic	Action	2006
Final Fantasy 11	Square-Enix	Rollenspiel	2006
Frame City Killer	Namco	Action	2006
Gears of War	Microsoft	Action	2006
Herr der Ringe, Der: Schlacht u. Mittelerde	Electronic Arts	Strategie	2. Quartal
Lost Planet	Capcom	Action	4. Quartal
Mass Effect	Bioware	Rollenspiel	2006
Medal of Honor: Airborne	Electronic Arts	Ego-Shooter	2006
Monster Madness	Artificial Studios	Action	2006
MotoGP 06	THQ	Sportspiel	Juni
Ninety-Nine Nights	Microsoft	Action	2006
Pate, Der	Electronic Arts	Action-Adventure	2006
Prey	2K Games	Ego-Shooter	2006
Resident Evil 5	Capcom	Action	2007
Rumble Roses XX	Konami	Beat'em-Up	2. Quartal
Saint's Row	THQ	Action	Mai
Sonic the Hedgehog	Sega	Jump'n'Run	2006
Splinter Cell Double Agent	Ubisoft	Action-Adventure	September
Stranglehold	Midway	Action-Adventure	4. Quartal
Super Monkey Ball Adventure	Sega	Geschicklichkeit	2. Quartal
Superman Returns	Electronic Arts	Action	2006
Test Drive Unlimited	Atari	Rennspiel	2006
Timeshift	Atari	Ego-Shooter	Mai
Tomb Raider: Legend	Eidos	Action-Adventure	2. Quartal
Too Human	Silicon Knights	Action	2006
Top Spin 2	2K Sports	Sportspiel	1. Quartal

Gamecube	Hersteller	Genre	Release
Legend of Zelda, The: Twilight Princess	Nintendo	Action-Adventure	2006
Rampage Total Destruction	Midway	Action	2006
Splinter Cell Double Agent	Ubisoft	Action-Adventure	September
Starcraft Ghost	Vivendi	Action-Adventure	2006



360 Splinter Cell: Double Agent



NGC The Legend of Zelda: Twilight Princess

VERKAUFSCHARTS TOP 5

Playstation 2

	Spielename	Hersteller
1.	Need for Speed Most Wanted	Electronic Arts
2.	FIFA 06	Electronic Arts
3.	EyeToy: Play 3	Sony
4.	SingStar '80s	Sony
5.	WWE SmackDown vs. RAW 2006	THQ

Xbox

	Spielename	Hersteller
1.	Need for Speed Most Wanted	Electronic Arts
2.	Fable: The Lost Chapters	Microsoft
3.	FIFA 06	Electronic Arts
4.	Star Wars Battlefront 2	LucasArts
5.	Half-Life 2	Electronic Arts

Gamecube

	Spielename	Hersteller
1.	Need for Speed Most Wanted	Electronic Arts
2.	Mario Smash Football	Nintendo
3.	Pokémon XD: Der dunkle Sturm	Nintendo
4.	FIFA 06	Electronic Arts
5.	Harry Potter und der Feuerkelch	Electronic Arts

Nintendo DS

	Spielename	Hersteller
1.	Nintendogs	Nintendo
2.	Mario Kart DS	Nintendo
3.	Need for Speed Most Wanted	Electronic Arts
4.	Super Mario 64 DS	Nintendo
5.	Mario & Luigi: Zusammen durch..	Nintendo

JAPAN & USA VERKAUFS-TOP-10

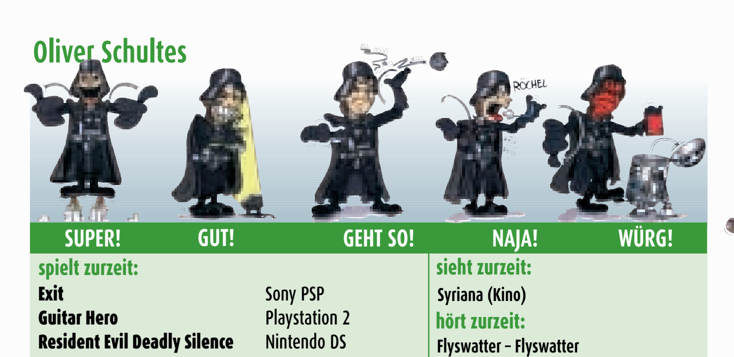
	Spielename	Hersteller	System:
1.	Brain Training 2	Nintendo	NDS
2.	Big Brain Academy	Nintendo	NDS
3.	Animal Crossing: Wild W.	Nintendo	NDS
4.	Tourist Trophy	Sony	PS2
5.	Onimusha: Dawn of Dreams	Capcom	PS2
6.	Brain Training	Nintendo	NDS
7.	Dirge of Cerberus: FF7	Square-Enix	PS2
8.	Eyeshield 21: Max Devil P.	Nintendo	NDS
9.	Nobunaga's Amb.: Kakushin	Koei	PS2
10.	Mario Kart DS	Nintendo	NDS

	Spielename	Hersteller	System:
1.	Call of Duty 2	Activision	360
2.	Madden NFL 06	Electronic Arts	PS2
3.	MVP 06 NCAA Baseball	Electronic Arts	PS2
4.	GTA: Liberty City Stories	Take 2	PSP
5.	Mario Kart DS	Nintendo	NDS
6.	Animal Crossing: Wild W.	Nintendo	NDS
7.	Need for Speed Most W.	Electronic Arts	PS2
8.	Dead or Alive 4	Tecmo	360
9.	Star Wars Battlefront 2	LucasArts	PS2
10.	WWE SmackD. vs. R. 06	THQ	PS2





Oliver Schultes

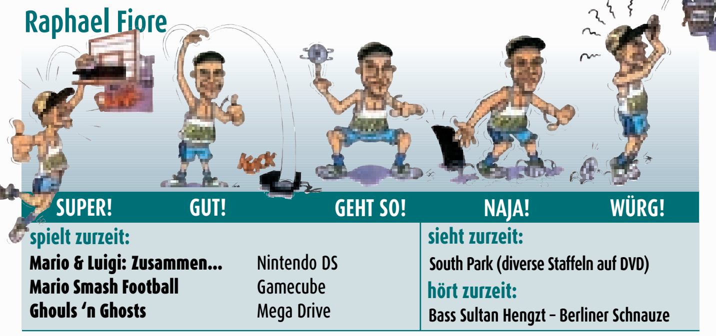


SUPER!	GUT!	GEHT SO!	NAJA!	WÜRG!

spielt zurzeit:
Exit Sony PSP
Guitar Hero Playstation 2
Resident Evil Deadly Silence Nintendo DS

sieht zurzeit:
Syriana (Kino)
hört zurzeit:
Flyswatter – Flyswatter

Raphael Fiore

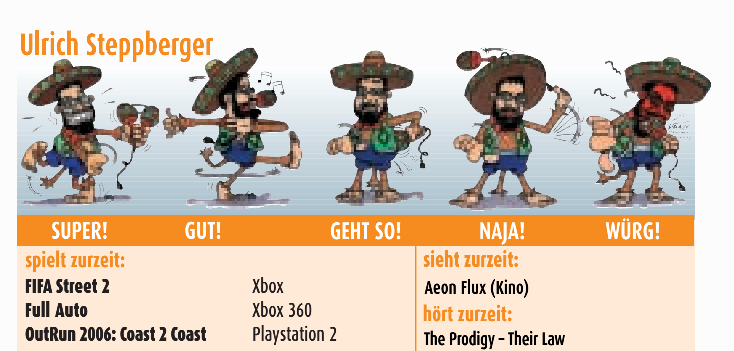


SUPER!	GUT!	GEHT SO!	NAJA!	WÜRG!

spielt zurzeit:
Mario & Luigi: Zusammen... Nintendo DS
Mario Smash Football Gamecube
Ghouls 'n Ghosts Mega Drive

sieht zurzeit:
South Park (diverse Staffeln auf DVD)
hört zurzeit:
Bass Sultan Hengzt – Berliner Schnauze

Ulrich Steppberger

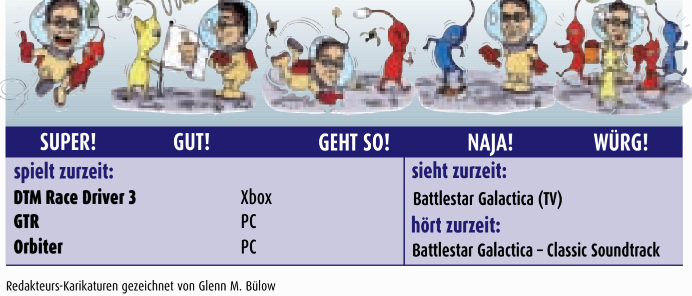


SUPER!	GUT!	GEHT SO!	NAJA!	WÜRG!

spielt zurzeit:
FIFA Street 2 Xbox
Full Auto Xbox 360
OutRun 2006: Coast 2 Coast Playstation 2

sieht zurzeit:
Aeon Flux (Kino)
hört zurzeit:
The Prodigy – Their Law

Thomas Stuchlik



SUPER!	GUT!	GEHT SO!	NAJA!	WÜRG!

spielt zurzeit:
DTM Race Driver 3 Xbox
GTR PC
Orbiter PC

sieht zurzeit:
Battlestar Galactica (TV)
hört zurzeit:
Battlestar Galactica – Classic Soundtrack

Redakteurs-Karikaturen gezeichnet von Glenn M. Bülow




Janina Wintermayr



SUPER! GUT! GEHT SO! NAJA! WÜRG!

spielt zurzeit:

Burnout Revenge	Xbox 360
Ghost Recon Advanced Warfighter	Xbox 360
Resident Evil Deadly Silence	Nintendo DS

sieht zurzeit: Battlestar Galactica (TV)

hört zurzeit: Michael Jackson - Essential

Matthias Schmid



SUPER! GUT! GEHT SO! NAJA! WÜRG!

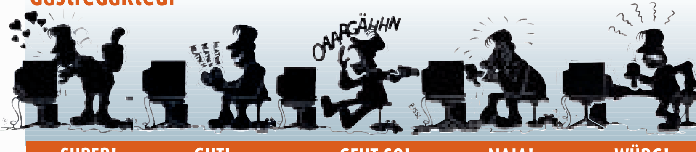
spielt zurzeit:

Mario Smash Football	Gamecube
Power Stone	Dreamcast
Shadow of the Colossus	Playstation 2

sieht zurzeit: American History X (DVD)

hört zurzeit: Chimaira, God Module, Blutengel

Oliver Ehrle



SUPER! GUT! GEHT SO! NAJA! WÜRG!

spielt zurzeit:

Full Spectrum Warrior: Ten H.	Xbox
SOCOM Fireteam Bravo	Sony PSP
Tales of Eternia	Sony PSP

sieht zurzeit: Splatter Rampage Wrestling (DVD)

hört zurzeit: Metallica - St. Anger

Gastredakteur

SUPER! GUT! GEHT SO! NAJA! WÜRG!

ALLGEMEINE FAKTEN

Hier findet Ihr alle grundlegenden Daten: Um welches Genre handelt es sich überhaupt? Wie schwer ist das Spiel? Wieviele Zocker können gleichzeitig ans Werk? Nicht fehlen dürfen hier auch die USK-Einstufung (sofern bereits feststehend) und der Zirka-Preis.

TECHNIK-CHECK

Hier analysieren wir die Qualität der PAL-Anpassung in puncto Technik und Sprachen.

SPEZIELLE PERIPHERIE

Welches Sonderzubehör wird unterstützt?

HIGHEND-UNTERSTÜTZUNG

16:9: Verfügt das Spiel über einen speziellen, anamorphen Breitbild-Modus?
60Hz: Lässt sich zwischen 50- und 60Hz-Bildwiederholungsrate umschalten?
Progressive Scan: Bietet das Spiel den Vollbild-Modus bzw. wird es 'Nicht-Interlaced' dargestellt (PAL: nur PS2; NTSC: alle Systeme)
Surround: Wird Raumklang unterstützt?
ProLogic 2: Ist der Titel ProLogic-2-optimiert?
Dolby Digital: Unterstützt das Spiel die Dolby-Digital-Norm (nur Xbox, PS2 in Zwischensequenzen)
DTS: Wird das DTS-Tonformat unterstützt?
Downloads: Lassen sich aus dem Internet Extra-Level, Bonus-Charaktere oder ähnliche Goddies runterladen?
Soundtrack: Dürft Ihr bei Xbox-Titeln Eure Lieblingssongs von Festplatte spielen?

DIE DETAILS

Neben voraussichtlichen Veröffentlichungsterminen und den Hersteller-Daten listen wir hier die wichtigsten Vor- und Nachteile des getesteten Spiels im Kurzüberblick auf. Ist eine Umsetzung für Eure Konsole nicht geplant oder wollt Ihr mehr über ähnliche Titel wissen, lohnt sich ein Blick auf die Alternativen-Liste: Hier schlagen wir Euch für alle drei aktuellen Systeme Spiele vor, die in dieselbe Richtung gehen wie das getestete Produkt.

GRAFIK

Technische Realisation und künstlerische Ausarbeitung bestimmen die Grafikwertung. Ruckelige 3D-Optik oder Pop-Ups fließen genauso in die Beurteilung mit ein wie detaillierte Texturen und vielfältige Szenarien. Anders als die systemübergreifende Spielspaß-Wertung bemisst sich die Grafikwertung dabei nur an der – unserer Einschätzung nach – maximalen theoretischen Leistungsfähigkeit der jeweiligen Konsole.

SOUND

Die Soundwertung wird durch Vielfalt, Originalität und Qualität von Musik, Sprachausgabe und Effekten beeinflusst. Unterstützt der Soundtrack die Atmosphäre? Ist die Geräuschkulisse passend? Waren professionelle Sprecher am Werk? Gibt's eine packende Surround-Abmischung?

SPIELSPASS

Die Spielspaß-Wertung betrachtet das gesamte Spiel: Aufbau der Levels, Steuerung, Abwechslung, Atmosphäre, Komplexität. Kurz: Macht's Spaß? Unsere Wertungen sind hart, aber fair. Ein Durchschnittsspiel erhält z.B. 50%, eine 70er-Wertung stellt bereits eine Empfehlung für Genre-Fans dar. Ab 85% vergeben wir die 'It's a MAN!AC'-Kaufempfehlung, 90% und mehr erhalten nur Ausnahmespiele – unsere Wertungen kommen nicht aus dem Bauch heraus, wir vergleichen vielmehr akribisch mit Konkurrenztiteln.

IT'S A MANIAC!

It's a MAN!AC: Nur Spiele mit einer Spielspaß-Traumnote von 85% oder mehr erhalten diese Auszeichnung. Für Titel, die nur im Mehrspieler-Modus diese Hürde nehmen würden, gibt's ein Sonderlob in Form des Multi-MAN!AC.

Genre: Rennspiel
Schwierigkeitsgrad: hoch

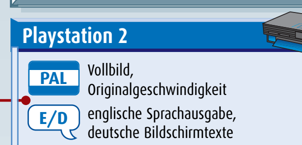
Spieler

Konfiguration	Spieler max.		
Am Einzelsystem	2	–	–
Via Linkkabel	–	–	–
Online	–	–	–
System	PS2	XB	NGC



USK-Rating frei USK — Preis: ca. 60 Euro

Playstation 2



PAL: Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D: englische Sprachausgabe, deutsche Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie: Keyboard, Maus, Flight-Stick, Lenkrad, Lightgun, Force Feedback

Highend-Unterstützung: 16:9, 60Hz, Dolby Surround, ProLogic 2, DTS, Dolby Digital

Veröffentlichung:
PS2 bereits erhältlich
Xbox November
NGC keine Umsetzung geplant

Entwickler: Sega
Hersteller: Infogrames
Website: www.infogrames.de

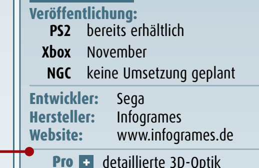
Pro
+ detaillierte 3D-Optik
+ perfekte Steuerung
+ innovative Spielmodi

Contra
– langweiliger Soundtrack
– automatische Kamera nicht ausgereift
– zu kurz

Alternativen:

PS2	Need for Speed: Hot Pursuit 2 (87%, MAN!AC 10/02)
Xbox	Test Drive Overdrive (82%, MAN!AC 08/02)
NGC	Burnout (81%, MAN!AC 06/02)

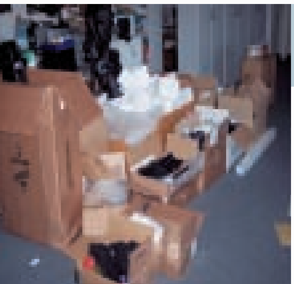
Burnout 2



Playstation 2
Grafik 89 %
Sound 74 %
87% Spielspaß

Atemberaubende High-Speed-Raserei, bei der praktisch alle Mängel von Teil 1 ausgemerzt sind.

MANISCHER MOMENT!



Nein, unsere Putzfrau hat keinen Urlaub! Hier seht Ihr einen Teil der Preise für das große Jubiläums-Gewinnspiel.

Die MAN!ACs achten pedantisch auf saubere Arbeitsplätze und Krümel-freie Teppiche. Doch das große Gewinnspiel zu unserer 150. Ausgabe verwandelt unsere blitzsaubere Redaktion in einen Saustall mit erlesener Ware: In der mit Auszeichnung gewürdigten 'saubersten Videospiel-Redaktion Deutschlands' regiert das Pappschachtel-Chaos. Als ausgewiesene Saubermänner wollen wir deshalb die exquisiten Preise der Hersteller schnellstmöglich loswerden – besonders die fetten Hauptgewinne (lebensgroße "Mortal Kombat"- und "Metal Gear"-Figuren) nehmen verschwenderisch viel Platz weg. Deshalb bitten wir unsere treuen Leser, zahlreich am großen Preisausschreiben teilzunehmen und uns von dieser Verpackungsplage zu befreien!

Ghost Recon Advanced Warfighter



360 Hight-Tech sei Dank: Mit dem modifizierten Sturmgewehr müsst Ihr nicht einmal zum Schießen Eure Deckung verlassen.



360 Mit dem Hubschrauber-MG macht Ihr mit gepanzerten Fahrzeugen und feindlichen Schützen kurzen Prozess. Passt auf, dass die Waffe nicht überhitzt.

Gegen die Elite-Soldaten der Ghosts ist Jack Bauer ein Schlappschwanz: Während der TV-Held nur 24 Stunden unter Strom steht, müssen die Ubisoft-Recken drei Tage nonstop für die Rettung der Welt kämpfen. Dazu hetzen sie in Mexiko City von einem Ort zum andern, von einer Tageszeit zur nächsten, müssen den mexikanischen und amerikanischen Präsidenten schützen, ein gestohlenes Kommunikationsgerät zerstören und die Startcodes für die US-Atomraketen zurückerobern. Deshalb und weil die elf Missionen der Solokampagne nahtlos aneinander anschließen, kommt die Terrorhatz ohne Ladezeiten aus: Ihr steigt am Ende eines Levels in Helikopter oder Truppentransporter ein, die Euch umgehend zum nächsten Einsatz bringen.

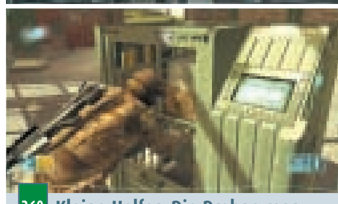
Fließender Übergang

Neben der Zwangsspielpausen entledigt sich "Ghost Recon Advanced Warfighter" noch einer anderen, lästigen Taktik-Angewohnheit: Für typische Briefings finden die Ghosts auf Ihrem Rettungstrip keine Zeit. Statische Karte und Sprecher aus dem Off gehören somit der Vergangenheit an. Stattdessen übermittelt das Oberkommando via Videobotschaft seine Befehle und die Live-Sendung eines Nachrichtensprechers informiert Euch über die aktuelle Lage. Wer mit dem Heli zum Einsatzort geflogen wird, bekommt zusätzlich eine mit stimmungsvoller Rock-Musik unterlegte Sightseeing-Tour geboten. Hin und wieder wird die malerische Anreise jedoch jäh unterbrochen und Guerrillas nehmen Euren Vogel unter Beschuss. Klemmt Euch sogleich hinter das Bord-MG und heizt den feindlichen Truppen richtig ein. Haben Euch Panzerfahrzeug oder Hubschrauber schließlich am Bestimmungsort abgesetzt, beginnt der Ernst des Videospiellebens: Egal ob alleine oder im Team – zu allererst gilt es Deckung zu suchen, denn "Advanced Warfighter" wartet nicht, bis Ihr Euch in der neuen Umgebung akklimatisiert habt. Zum Glück für Euch verfügen die Ghost-Soldaten über eine ausgefeilte KI und suchen in kritischen Situationen automatisch Schutz. In Angriffstimmung versetzt, nehmen die Ghosts dann sofort den Feind ins Visier; im Aufklärungsmodus wird dagegen nur zur Verteidigung zurückgeschossen. Taktisch ins Spielgeschehen einbringen lassen sich die Teamkameraden durch Digipad und Fadenkreuz: Drückt Ihr die Richtungstaste nach oben, bewegt sich das Kämpfertrio zur anvisierten Position. Der Markierungscursor (wenn aktiviert) passt sich dabei automatisch der Umgebung an. Nahe einer Wand beziehen die Ghosts aufgereiht Stellung, während sie in offenem Gelände eine Dreiecksformation bilden. Auch ohne direkte Sicht könnt Ihr mithilfe der taktischen Karte Befehle an den Mann bringen. Kontakt haltet Ihr über das 'Cross Com' – ein kleines Fenster am linken Bildschirmrand. Das Display-Element zeigt Euch zudem den aktuellen Befehlsempfänger, denn hin und wieder schließen sich Euch Panzer oder Hubschrauber (oder beides) unterstützend an. Die Kontrolle über die tonnenschweren Gefährte gleicht der der menschlichen Kollegen, gestaltet sich allerdings um eini-

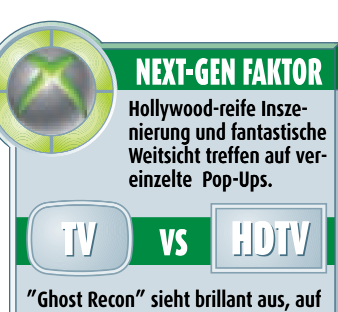


360 Deckung ist überlebenswichtig und normalerweise suchen Eure Kollegen auch Schutz. Erwischt es jedoch einen Kameraden, müsst Ihr Erste Hilfe leisten.





360 Kleine Helfer: Die Drohne markiert Gegner auf der Karte, Munitionsboxen sorgen für Nachschub.



NEXT-GEN FAKTOR

Hollywood-reife Inszenierung und fantastische Weitsicht treffen auf vereinzelte Pop-Ups.

TV VS HDTV

"Ghost Recon" sieht brillant aus, auf alten TVs gehen jedoch feingezeichnete Texturen etwas unter. Auf 4:3-Modellen gibt's außerdem Balken.



360 Sieht überladen aus, liefert jedoch alle wichtigen Informationen: Links oben erkennt Ihr das 'Cross Com', die blauen Pfeile weisen in Richtung der Kollegen, unter dem Fadenkreuz steht der Sprengbefehl und die farbigen Rauten zeigen Alliierte und Feinde.

ges eingeschränkter: Ihr dürft nur die allgemeine Richtungsangaben 'Vorwärts' 'Rückwärts' und 'Halt' erteilen sowie den Schießbefehl anordnen.

Ohne Team - mit Hilfen

Seid Ihr solo unterwegs, müsst Ihr Euch noch lange nicht einsam fühlen: Die Gesellschaft der Teamkameraden ersetzt eine Drohne, die ebenfalls Befehle von Euch annimmt. Unter Bezug der taktischen 3D-Karte lasst Ihr das fliegende Auge ausgewählte Bereiche scannen. Stöbert die Drohne einen Gegner auf, markiert sie seine Position und warnt so vor möglichen Gefahren. Doch Vorsicht: Der Blech-Späher ist nicht unverwundbar. Im tieffliegenden Aufklärungsmodus kann die Luftunterstützung vom Himmel geschossen werden.

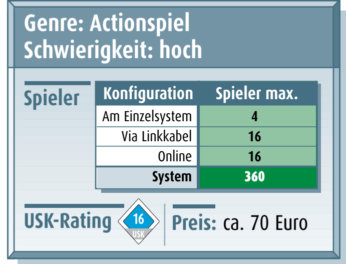
Karte und Drohne ersetzen jedoch nicht bedächtiges Vorgehen, zumal innerhalb von Gebäuden die Luftobservation nicht funktioniert. Tastet Euch deshalb von Deckung zu Deckung. Die Steuerung von "Advanced Warfighter" macht es Euch leicht: Lauft Ihr auf eine gerade Fläche (eine Wand, Kiste oder Felsmauer) zu, schmiegt sich Euer Held automatisch mit der Schulter gegen die Oberfläche. Gut geschützt vor feindlichem Beschuß könnt Ihr aus dieser Lage die Umgebung observieren und gegebenenfalls aus der Deckung schnellen, um gezielte Feuerstöße abzugeben.

Apropos Observierung: Im Optionsmenü dürft Ihr jederzeit wählen, ob Ihr aus der Schulter- oder Ego-Perspektive spielt. Bei letzterer müßt Ihr allerdings serientypisch auf die Ansicht der Waffe verzichten. Dabei können sich die Bleispritzen von "Gost Recon" wirklich sehen lassen. Ein besonders eindrucksvolles Exemplar ist das Scharfschützengewehr, dessen Projektile dünne Wände, Holz und Sandsäcke durchschlagen. Gegner, die sich hinter solchen Barrieren verschanzen, könnt Ihr anhand einer roten Markierung ausmachen und liquidieren. Allerdings ist Euer Inventar auf ein großes Kaliber beschränkt. Abhilfe schaffen Waffencontainer und Sammelpunkte, die Euch mit Lebensenergie versorgen und aus dem Knarrenfundus wählen lassen.

Was in der Storykampagne mächtig Laune versprüht, läuft im Multiplayermodus zur Höchstform auf: Ob mit vier Spielern vor der heimischen Konsole oder mit 16 Online-Kämpfern – die Liste an Features ist ellenlang. Solisten wie Team-Taktiker nutzen dabei dabei das 'Cross Com', um mit Kollegen, Drohnen und der KI-Unterstützung zu kommunizieren. Neben der großen Auswahl an Spielvarianten könnt Ihr die Matches dank zahlreicher Optionsmöglichkeiten nach Euren Wünschen gestalten. Die übersichtliche und funktionelle Lobby läßt dabei keine Gestaltungswünsche offen. *jw*

Janina Wintermayr

Ubisoft, ich danke dir: Konnte ich mich mit der letzten "Ghost Recon"-Episode nicht so recht anfreunden, streicht "Advanced Warfighter" bei mir die volle Sympathiepunktzahl ein. Alleine die phänomenale Inszenierung (null Ladezeiten, Nonstop-Action) verleitet mich zu wahren Begeisterungstürmen. Spielerisch trifft das Taktik-Brett voll den Zockernerv: Die Steuerung ist komplex, aber nicht überfrachtet, die Missionen herausfordernd, aber (mit einer Ausnahme) nicht frustig. Kleine Details wie die geringe Checkpointdichte und das mitunter etwas fummelige Anlehnen an Wände fallen kaum auf. Grafisch spielt "Ghost Recon Advanced Warfighter" sowieso in der ersten Liga. Dass die eine oder andere Textur dabei etwas grob rüberkommt, läßt sich bei so viel Großstadt-Pracht und Effekt-Herrlichkeit verschmerzen. Schließlich legt Ubisofts Terrorhatz eine derart imposante Präsentation an den Tag, von der selbst die Nicht-Taktiker in der Redaktion hellauf begeistert sind. Besonders für das brillante Spiel mit dem virtuellen Sonnenlicht und die realistische Darstellung der Millionenmetropole verdienen die Entwickler großes Lob.



Genre: Actionspiel
Schwierigkeit: hoch

Spieler

Konfiguration	Spieler max.
Am Einzelsystem	4
Via Linkkabel	16
Online	16
System	360

USK-Rating: 16 | Preis: ca. 70 Euro



E/D einstellbare Sprachausgabe, einstellbare Bildschirmtexte

Veröffentlichung:
360 März
PS2 März
Xbox März
NGC keine Umsetzung geplant

Entwickler: Ubisoft, Kanada
Hersteller: Ubisoft
Website: www.ghostrecon.com/de

Pro
+ hochmotivierende Solokampagne
+ intelligente Teamsteuerung
+ superbe Präsentation
+ prächtige Grafik

Contra
– Missionen ohne Team unverhältnismäßig schwer

Alternativen:
PS2 Brothers in Arms: Road to Hill 30 (90%, MAN!AC 05/05)
Xbox Brothers in Arms: Road to Hill 30 (90%, MAN!AC 05/05)
NGC Ghost Recon 2 (78%, MAN!AC 06/05)



Ghost Recon Advanced Warfighter

Xbox 360
Grafik 84 %
Sound 89 %
90 % Spielspaß

Brillant präsentiertes und spielerisch hochkarätiges Taktik-Spektakel – Pflichtkauf für Action-Fans!





FIFA Street 2



NGC Sportplätze bieten viel Platz für Pässe und Aktionen: Die neue Vertikalkamera ist für "FIFA"- und "PES"-gewohnte Kicker ungewohnt, aber gut gelungen.



XB In Italien und Brasilien kickt Ihr auf schmalen Straßenplätzen: Showtricks wie die Balltipperei fallen hier schwerer, weil Euch die Gegner schneller umrempeln.

Electronic Arts hat eine Nase für absatzstarke Produkte, doch der große Erfolg von "FIFA Street" überraschte selbst den Softwaregiganten – der flotte Spaßsport-Verschnitt hielt sich rekordverdächtig lange in den Verkaufscharts. Kein Wunder also, dass nicht gezögert wurde und keine zwölf Monate später bereits der Nachfolger auf den Anpfiff wartet.

Das grundlegende Konzept wurde nicht verändert: Wie gehabt, kicken zwei Teams mit drei Feldspielern und einem Torwart auf Bolzplätzen rund um die Welt. Seitenaus gibt es ebenso wenig wie Fouls oder einen Schiedsrichter. Je nach Matchart spielt Ihr traditionell für eine bestimmte Zeit. Alternativ geht es z.B. darum, die Gegner möglichst oft zu tunneln oder eine vorgegebene Anzahl an Toren und Trickpunkten zu erzielen. Dabei spielt das akrobatische Element eine große Rolle: Mittels Schultertasten und rechtem Analogknüppel trickst Ihr mit dem runden Leder und verladet Gegner. Passt Ihr die Kugel zudem regelmäßig zwischen den Teamkollegen, erhöht sich der Combowert. Damit erzielt Ihr Trickpunkte, die den 'Gamebreaker' aufladen. Ist dieser voll, aktiviert Ihr eine zeitlich begrenzte Spezialattacke: Schüsse auf das Gehäuse sind dann fast unhaltbar. Dribbelt Ihr zudem die Kontrahenten aus, erhöht sich die damit erreichbare Tordifferenz – verwirrt Ihr sogar alle drei Feldspieler, gewinnt Ihr das Match auf einen Schlag.



PS2 Das ausgefuchste Tricksystem kommt im Minispiel besonders zur Geltung. PS2-Ballkünstler haben dank mehr Pad-Knöpfen zusätzliche Aktionen parat.

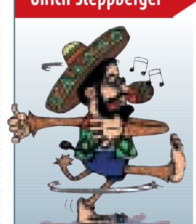
Für geschickte Sportler hat EA die neuen Balltipper eingebaut: Damit lupft Ihr das Leder hoch und jongliert es mit Knien und Schultern in der Luft. Weil Euch bei normalen Duellen Gegenspieler selten die Möglichkeit dazu geben, dürft Ihr die Kunstfertigkeit in einem Minispiel üben. Dann präsentiert sich Euer Lieblingsstar alleine auf dem Platz und führt durch zeitlich gut getimte Stickdrehungen schicke Trickkombinationen aus.

Globaler Kick

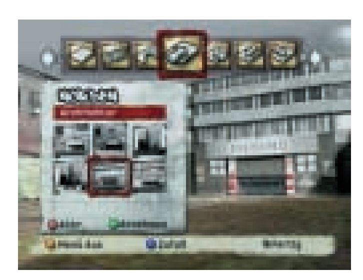
Neben Freundschaftsspielen lockt ein ausführlicher Karriere-Modus, bei dem Ihr Euch vom Straßennovizen zum Weltstar hocharbeitet: Dazu tretet Ihr zu vielen Turnieren an und sammelt durch Erfolge Talent-Cents, die Ihr in das Aufbessern Eurer Fähigkeiten, diverse Klamotten oder das Freischalten von Legenden wie Beckenbauer & Co. investiert. Alternativ fordert Ihr Teams mit besonders guten Spielern heraus, die bei einem Erfolg auf Eure Seite wechseln.

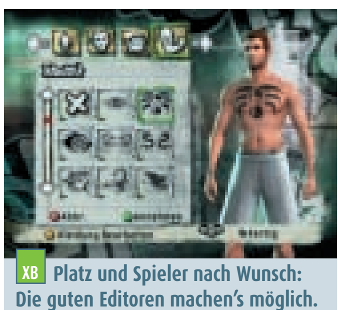
Im Gegensatz zum Vorgänger wird das Geschehen auf dem Spielfeld deutlich von den Örtlichkeiten beeinflusst: Mal kickt Ihr auf weiten Sport-

Ulrich Steppberger



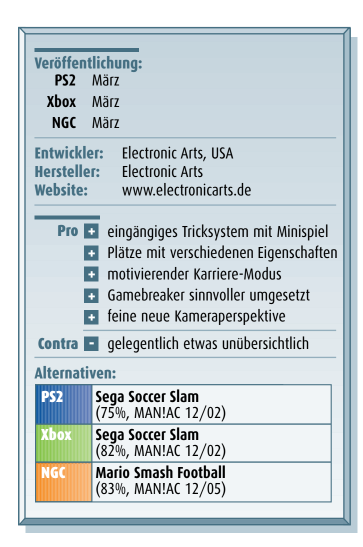
"FIFA Street 2" ist kein simples Update: Diesmal hat sich EA einige Gedanken gemacht und viele gelungene Änderungen vorgenommen. Verfechter des ersten Teils vermissen zwar das beliebige Ausführen von Blutgrätschen und tun sich mit der ungewohnten neuen, aber reizvollen Perspektive schwer – insgesamt ist die Fortsetzung dennoch rundum besser geworden. Das überarbeitete Tricksystem fällt nach etwas Gewöhnung praktischer aus und legt mehr Wert auf durchdachte Aktionen. Außerdem können auch Verteidiger den analogen Trick-Stick nutzen. Die unterschiedlichen Eigenschaften der Spielfelder sorgen für deutlich mehr Abwechslung während der Matches, auch der Eigenbauplatz gefällt dank vielfältiger Gestaltungsmöglichkeiten. Ein paar kleinere Macken haben sich dennoch wieder eingeschlichen: So nervt es schon mal, wenn der Computer plötzlich zum Trickgenie mutiert und Euch dauernd verlädt. Ebenfalls etwas unglücklich ist die Tatsache, dass bei bunt zusammengewürfelten Teams dank ähnlicher Klamottenfarben Verwechslunsgefahr besteht – aber das sind Kleinigkeiten, die den Bolzspaß nur gering mindern.





XB Platz und Spieler nach Wunsch: Die guten Editoren machen's möglich.

plätzen, die viel Raum zum Dribbeln bieten, aber dafür vielleicht niedrige Tore aufweisen. Mal geht es auf schmalen schlauchförmigen Straßenbereichen zur Sache, die entsprechend enger ausfallen. Habt Ihr Euch einen Mindeststatus erarbeitet, bastelt Ihr in einem flexiblen Editor Euren eigenen Heimplatz zusammen.
Die Präsentation von "FIFA Street 2" wurde deutlich überarbeitet: Neben den seitlichen Perspektiven gibt es eine neue Hauptansicht, bei der die Kamera etwas erhöht hinter dem Tor installiert ist – Ihr kickt damit also ähnlich wie bei z.B. "NHL 06" vertikal. Der furchtbare Kommentator des Erstlings wurde gefeuert, nun hört Ihr während des Spiels eine abwechslungsreiche Auswahl an Lizenztracks, die je nach Austragungsort von heimischen DJs angesagt werden: Als deutschen Vertreter engagierte EA Denyo von den Beginnern für die Mischpult-Arbeit. *us*



Veröffentlichung:
PS2 März
Xbox März
NGC März

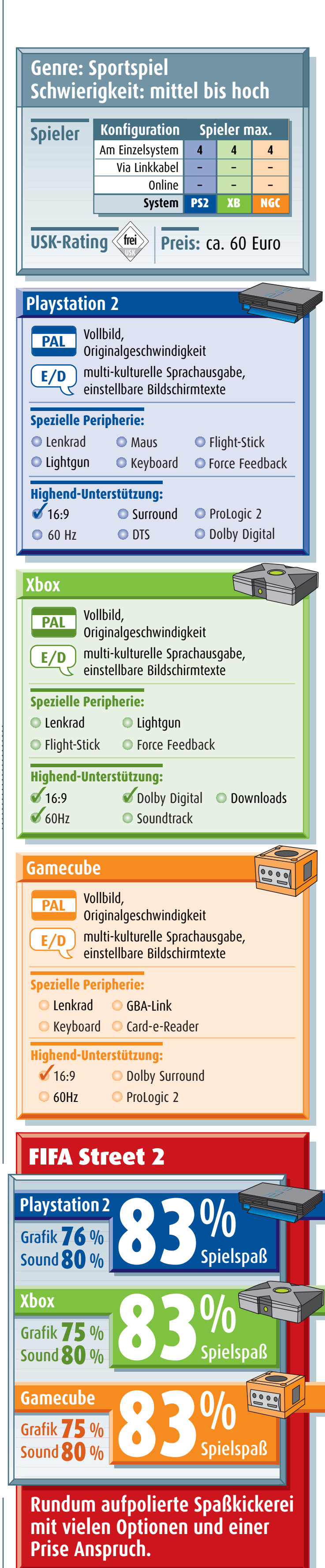
Entwickler: Electronic Arts, USA
Hersteller: Electronic Arts
Website: www.electronicarts.de

Pro
+ eingängiges Tricksystem mit Minispiel
+ Plätze mit verschiedenen Eigenschaften
+ motivierender Karriere-Modus
+ Gamebreaker sinnvoller umgesetzt
+ feine neue Kameraperspektive

Contra
- gelegentlich etwas unübersichtlich

Alternativen:

PS2	Sega Soccer Slam (75%, MAN!AC 12/02)
Xbox	Sega Soccer Slam (82%, MAN!AC 12/02)
NGC	Mario Smash Football (83%, MAN!AC 12/05)



Genre: Sportspiel
Schwierigkeit: mittel bis hoch

Spieler

Konfiguration	Spieler max.		
Am Einzelsystem	4	4	4
Via Linkkabel	–	–	–
Online	–	–	–
System	PS2	XB	NGC

USK-Rating: frei
Preis: ca. 60 Euro

Playstation 2
PAL: Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D: multi-kulturelle Sprachausgabe, einstellbare Bildschirmtexte
Spezielle Peripherie: Lenkrad, Maus, Flight-Stick, Lightgun, Keyboard, Force Feedback
Highend-Unterstützung: 16:9 (✓), Surround, ProLogic 2, 60 Hz, DTS, Dolby Digital

Xbox
PAL: Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D: multi-kulturelle Sprachausgabe, einstellbare Bildschirmtexte
Spezielle Peripherie: Lenkrad, Lightgun, Flight-Stick, Force Feedback
Highend-Unterstützung: 16:9 (✓), Dolby Digital (✓), Downloads, 60Hz (✓), Soundtrack

Gamecube
PAL: Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D: multi-kulturelle Sprachausgabe, einstellbare Bildschirmtexte
Spezielle Peripherie: Lenkrad, GBA-Link, Keyboard, Card-e-Reader
Highend-Unterstützung: 16:9 (✓), Dolby Surround, 60Hz, ProLogic 2

FIFA Street 2

Playstation 2: Grafik 76 %, Sound 80 % – 83 % Spielspaß
Xbox: Grafik 75 %, Sound 80 % – 83 % Spielspaß
Gamecube: Grafik 75 %, Sound 80 % – 83 % Spielspaß

Rundum aufpolierte Spaßkickerei mit vielen Optionen und einer Prise Anspruch.



Full Spectrum Warrior Ten Hammers

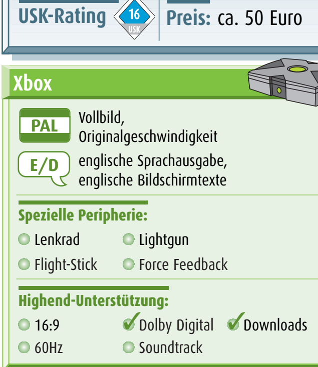


Genre: Strategie
Schwierigkeit: mittel

Spieler

Konfiguration	PS2	XB	NGC
Am Einzelsystem		1	
Via Linkkabel		8	
Online		8	

USK-Rating 16 Preis: ca. 50 Euro

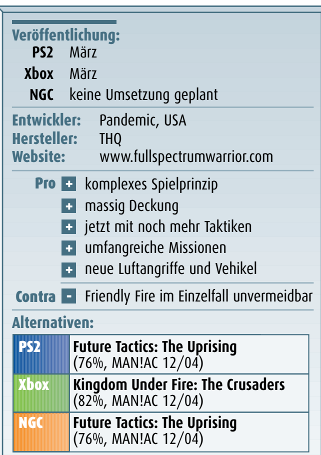


Xbox

PAL: Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D: englische Sprachausgabe, englische Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie:
- Lenkrad
- Lightgun
- Flight-Stick
- Force Feedback

Highend-Unterstützung:
- 16:9
- ✓ Dolby Digital
- ✓ Downloads
- 60Hz
- Soundtrack



Veröffentlichung:
PS2 März
Xbox März
NGC keine Umsetzung geplant

Entwickler: Pandemic, USA
Hersteller: THQ
Website: www.fullspectrumwarrior.com

Pro
+ komplexes Spielprinzip
+ massig Deckung
+ jetzt mit noch mehr Taktiken
+ umfangreiche Missionen
+ neue Luftangriffe und Vehikel

Contra
- Friendly Fire im Einzelfall unvermeidbar

Alternativen:

PS2	Future Tactics: The Uprising (76%, MAN!AC 12/04)
Xbox	Kingdom Under Fire: The Crusaders (82%, MAN!AC 12/04)
NGC	Future Tactics: The Uprising (76%, MAN!AC 12/04)



Full Spectrum Warrior: Ten H.

Xbox
Grafik 84 %
Sound 80 %
86 % Spielspaß

THQ verbessert die hitzigen Echtzeit-Gefechte mit manuellem Feuer und komplexeren Maps.



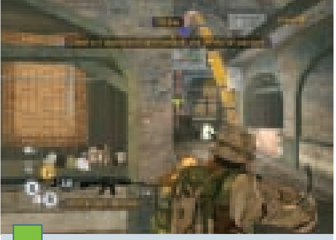
XB Legt mit dem MG-Schützen Sperrfeuer: Dann bleiben die Rebellen in Deckung und Eure Kameraden können den betäubten Gefangenen über die Straße schleppen.

Schon das erste "Full Spectrum Warrior" (MAN!AC08/04) überraschte mit einem innovativen Mix aus Echtzeitgefechten und Strategiesystem: Statt die Soldaten manuell zu steuern, dirigiert Ihr sie mit einem Cursor von Deckung zu Deckung. Der Nachfolger "Ten Hammers" funktioniert genau wie der Vorgänger, lässt Euch aber mit vielfältigeren Manövern und komplexeren Einsatzgebieten mehr taktischen Spielraum. Schauplatz der Kämpfe ist das fiktive Terroristen-Nest Zekistan: Mit mehreren Infanterie-Teams rückt Ihr vor, um Ladezonen zu sichern, Warlords aufzuspüren und verletzte Kameraden zu bergen. Ein Trupp besteht üblicherweise aus Sniper, MG-Schütze und zwei Soldaten mit Sturmgewehren.

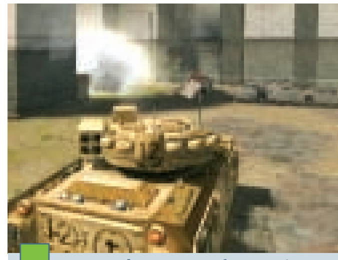
Im Namen der Freiheit!

Wieder rücken Eure Teams getrennt vor, um die vielen Feinde zu flankieren. Neben dem Einsatz von Granaten und Sperrfeuer haben Eure Schützlinge aber einige Tricks dazugelernt. So können sie Gebäude betreten, durch Fenster feuern und im schlimmsten Fall sogar Luftangriffe anfordern. Ein eingeschlossenes Team lässt sich neuerdings auch in Zweimann-Gruppen teilen, um ihre Stellung gegen mehrere Seiten zu verteidigen. Wenn Euch ein leerer Platz unheimlich vorkommt, schickt Ihr einen Scout vor – der macht sich beim ersten Anzeichen von Ärger schnell aus dem Staub. Falls die KI-Soldaten den Feind einfach nicht treffen wollen, greift Ihr jetzt auch aktiv ins Geschehen ein und landet per Fadenkreuz den entscheidenden Treffer. Im Kreuzfeuer von mehreren MG-Stellungen müssen die Soldaten aber die Köpfe unten halten: Dann fordert Ihr einen Jeep mit Geschütz oder gar Panzer an, mit dem Ihr durch die Barrikaden der Rebellen brecht.

Aber Vorsicht, auch die haben dazugelernt: Im Gegensatz zu den Schurken im Vorgänger passen sich die "Ten Hammers"-Terroristen Eurer Taktik an und wechseln flink die Stellung, sobald Ihr vorrückt. oe

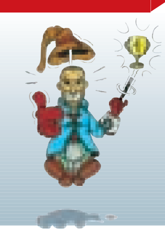


XB Wenn der Feind in Deckung liegt, schleudert Ihr eine Handgranate.



XB Das MG des Panzers feuert eigenständig, aber die Kanone steuert Ihr!

Oliver Ehrle



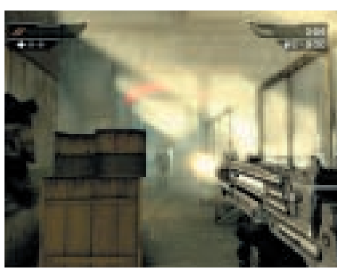
Beim Vorgänger haben wir den begrenzten Handlungsspielraum bemängelt, doch "Ten Hammers" lässt Euch jede Menge Freiheiten für Experimente: Dank alternativer Pfade und mehr Deckung könnt Ihr auf verschiedenste Weise vorrücken. Manuelles Feuer bringt mehr Action in die Gefechte und verhindert, dass Ihr an der Leistung Eurer Schützlinge verzweifelt. Lediglich der Einsatz von Granaten ist in manchen Winkeln etwas kniffig: Wenn ein KI-Kamerad im falschen Moment aufsteht und ballert, schleudert Ihr den Sprengsatz schon mal gegen seinen Helm statt ins MG-Nest. Trotz dieses kleinen Mankos ist die KI überraschend clever: Wer die Levels schon kennt und den Gegner überrennen will, macht plötzlich mit völlig neuen Feindformationen Bekanntschaft!

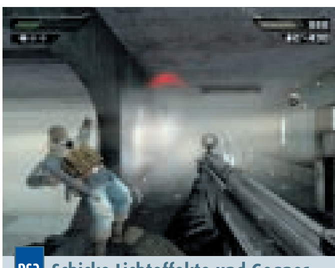



XB Mit dem Cursor rückt Ihr in den 3D-Arealen vor, dabei zeigt das Icon unten die Formation der Truppe. Wenn die Jungs beschäftigt sind, müsst Ihr warten.



Black





PS2 Schicke Lichteffekte und Gegneranimationen verwöhnen das Auge.



PS2 Die zerstörbare Levelumgebung beeindruckt nicht nur optisch. Herabprasselnde Gesteinsbrocken erschlagen auch die Gegner.

PS2 Gewaltige Explosionen gibt's bei "Black" im Sekundentakt zu bestaunen.

Seichte Handlung, Explosionen am Fließband und deftige Waffen-Action: Criterions erster Ego-Shooter hat viel mit einem Jerry-Bruckheimer-Film gemein – das stellt schon das Startmenü unmissverständlich klar. Während Ihr nämlich über der Wahl des Schwierigkeitsgrads grübelt, rattern im Hintergrund Maschinenpistole, MG und Schrotflinte. 'Gun-Porn' – Waffen-Porno nennt Kreativkopf Alex Ward sein Polygongeballer. Der Name "Black" hat jedoch weniger mit dem horizontalen Gewerbe und mehr mit schwarzen und damit illegalen Operationen gemein. Schließlich jagt Ihr im Auftrag der CIA abseits jeder Gesetze einen verbrecherischen Waffenschieberring. Im Gegensatz zu den Stealth-verliebten Agentenkollegen lässt es Euer Polygon-Pendant in den acht Missionen aber richtig krachen.

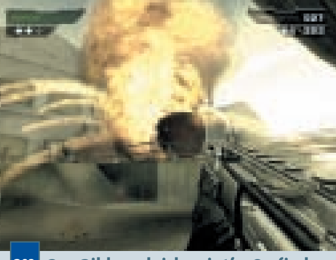
Wandelnde Abrissbirne

Dabei pflügt Ihr nicht nur unbarmherzig durch die Gegnerhorden, sondern zerlegt auch systematisch das Levelinterieur. Was bei anderen Spielen die Explosion eines mickrigen Benzinfasses bedeutet, kann bei "Black" nur mit Superlativen beschrieben werden: Hier gehen Fahrzeuge in Flammen auf, explodieren riesige Speichertanks und reißen Generatoren ganze Häuserfassaden mit ins Verderben. Dem hochfrequenten Waffenfeuer halten nicht einmal die Wände stand. Sprengt Ihr mit Granate, MG und Schrotflinte mannsgroße Löcher in die Fassaden und entkleidet Betonsäulen bis auf das nackte Stahlgerippe, sieht das nicht nur spektakulär aus, sondern hat auch einen entscheidenden Vorteil: Das feindliche Polygonvolk sucht mit Vorliebe Schutz hinter destruktiven Gegenständen – wer den Gegner nicht direkt treffen kann, nimmt einfach dessen Deckung unter Beschuss. Ob "Black" außer Ballern noch etwas anderes zu bieten hat fragt Ihr Euch? Die Antwort lautet 'nein'. Zwar müsst Ihr je nach Schwierigkeitsgrad unterschiedliche Sekundärziele erfüllen, Dokumentensuche oder Informationsvernichtung liegen bei den linear designten Missionen aber meist unübersehbar auf dem Weg. Wer angesichts der derben Materialschlacht auf deftige Multiplayer-Action hofft, wird enttäuscht sein: "Black" bleibt unerschrockenen Solo-Zockern vorbehalten – Vietnam-Veteran John Rambo war schließlich auch Einzelkämpfer. *jw*

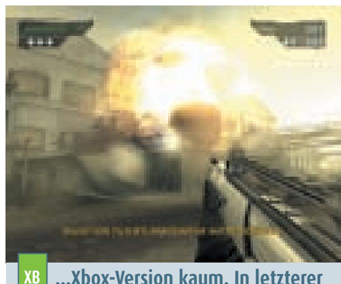
Janina Wintermayr



Die Crash-Profis von Criterion machen ihrem Namen alle Ehre: Grafisch brennt "Black" ein Effekt-Feuerwerk ab, wie Ihr es auf der PS2 noch nicht erlebt habt. Trotz wuchtiger Explosionen und destruktiver Levelumgebung kommt die Bildrate dabei nie ins Stocken. Dass "Black" außer purer Zerstörung nicht viel zu bieten hat, fällt kaum ins Gewicht. Das Hauptaugenmerk liegt schließlich nicht auf Anspruch, sondern Spaß. Für den Nachfolger (den es angesichts des unbefriedigenden Storyendes hoffentlich geben wird) wünschen wir uns aber ein wenig mehr Variation beim Spielablauf, vor allem aber einen Multiplayer-Modus. Ich will nicht nur doofe Polygon-Gegner über den Haufen ballern, sondern cleveren Mitspielern schadenfroh die Betonbrocken um die Ohren hauen.



PS2 Der Bildvergleich zeigt's: Grafisch unterscheiden sich PS2- und...



XB ...Xbox-Version kaum. In letzterer gibt es weniger Pop-Ups.

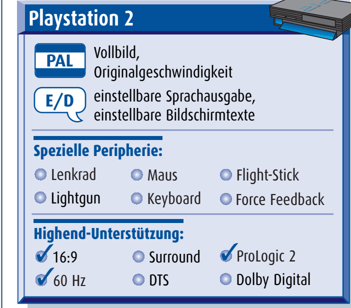


Genre: Ego-Shooter
Schwierigkeit: hoch bis sehr hoch

Spieler

Konfiguration	Spieler max.		
Am Einzelsystem	1		
Via Linkkabel	–		
Online	–		
System	PS2	XB	NGC

USK-Rating: 18 — Preis: ca. 60 Euro

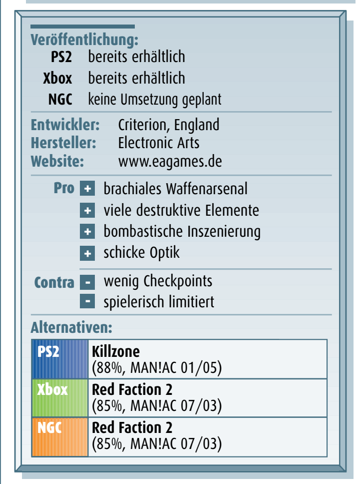


Playstation 2

PAL: Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D: einstellbare Sprachausgabe, einstellbare Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie:
- Lenkrad
- Maus
- Flight-Stick
- Lightgun
- Keyboard
- Force Feedback

Highend-Unterstützung:
- ✓ 16:9
- Surround
- ✓ ProLogic 2
- ✓ 60 Hz
- DTS
- Dolby Digital



Veröffentlichung:
- PS2: bereits erhältlich
- Xbox: bereits erhältlich
- NGC: keine Umsetzung geplant

Entwickler: Criterion, England
Hersteller: Electronic Arts
Website: www.eagames.de

Pro
- + brachiales Waffenarsenal
- + viele destruktive Elemente
- + bombastische Inszenierung
- + schicke Optik

Contra
- – wenig Checkpoints
- – spielerisch limitiert

Alternativen:
- PS2: **Killzone** (88%, MAN!AC 01/05)
- Xbox: **Red Faction 2** (85%, MAN!AC 07/03)
- NGC: **Red Faction 2** (85%, MAN!AC 07/03)



Black

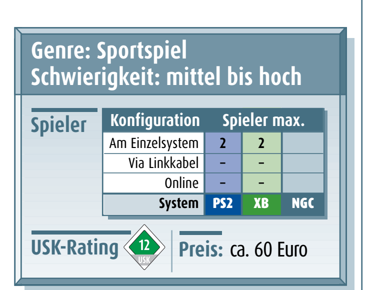
Playstation 2
Grafik 91 %
Sound 88 %
88% Spielspaß

Interaktives Popkornkino: explosives Shooter-Spektakel mit viel Action, aber wenig Tiefgang.





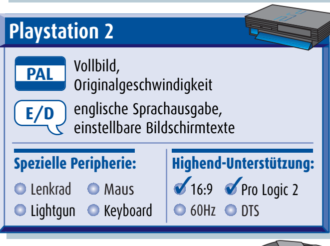
Fight Night Round 3



Genre: Sportspiel
Schwierigkeit: mittel bis hoch

Spieler – Konfiguration	Spieler max. PS2	XB	NGC
Am Einzelsystem	2	2	
Via Linkkabel	–	–	
Online	–	–	

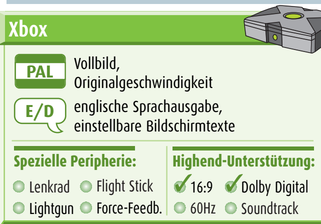
USK-Rating: 12 | Preis: ca. 60 Euro



Playstation 2

PAL: Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D: englische Sprachausgabe, einstellbare Bildschirmtexte

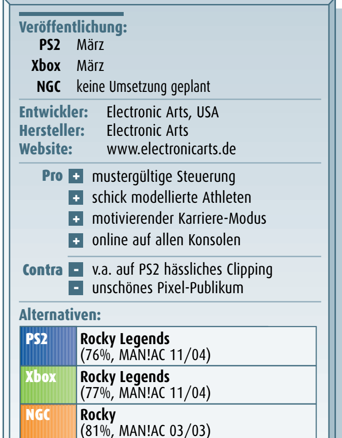
Spezielle Peripherie: Lenkrad, Maus, Lightgun, Keyboard
Highend-Unterstützung: 16:9 ✓, Pro Logic 2 ✓, 60Hz, DTS



Xbox

PAL: Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D: englische Sprachausgabe, einstellbare Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie: Lenkrad, Flight Stick, Lightgun, Force-Feedb.
Highend-Unterstützung: 16:9 ✓, Dolby Digital ✓, 60Hz, Soundtrack



Veröffentlichung:
PS2 März
Xbox März
NGC keine Umsetzung geplant

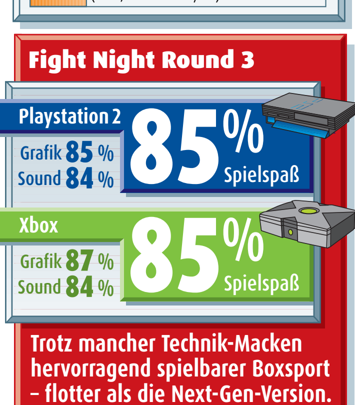
Entwickler: Electronic Arts, USA
Hersteller: Electronic Arts
Website: www.electronicarts.de

Pro
+ mustergültige Steuerung
+ schick modellierte Athleten
+ motivierender Karriere-Modus
+ online auf allen Konsolen

Contra
- v.a. auf PS2 hässliches Clipping
- unschönes Pixel-Publikum

Alternativen:

System	Titel
PS2	Rocky Legends (76%, MAN!AC 11/04)
Xbox	Rocky Legends (77%, MAN!AC 11/04)
NGC	Rocky (81%, MAN!AC 03/03)



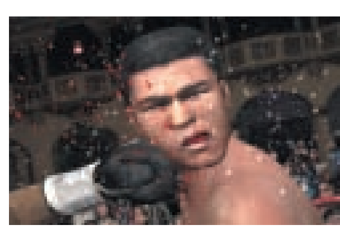
Fight Night Round 3

	Grafik	Sound	Spielspaß
Playstation 2	85 %	84 %	85 %
Xbox	87 %	84 %	85 %

Trotz mancher Technik-Macken hervorragend spielbarer Boxsport – flotter als die Next-Gen-Version.



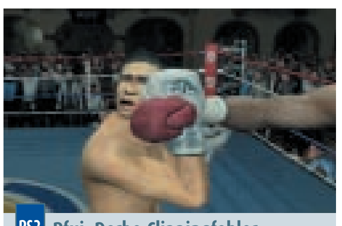
XB Immer noch schick: Die Körpermodelle gefallen auch auf PS2 und Xbox gut – Tattoos und Muskelpakete erkennt Ihr ebenso wie Frisurdetails und Gesichtsausdruck.



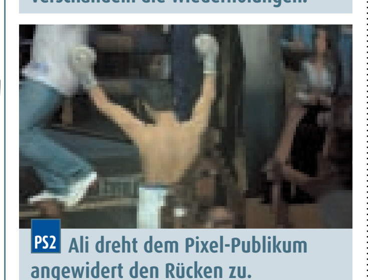


XB Trainiert fleißig (unten), dann gelingen bald deftige Knock-outs.

Wie würdet Ihr denn gerne verprügelt werden? Dürfen es ein paar harte Geraden via Buttondruck sein, saftige Schwinger mittels schwungvoller Analogstickkontrolle oder ein finaler Knout-out-Punch auf Schultertastenkommando? So viele Optionen (und noch mehr) warten auf wagemutige "Fight Night Round 3"-Kämpfer. Weitere Beispiele gefällig? Bitte schön: Kurze gemeine Haken gegen Kinn oder Wange entlockt Ihr den virtuellen Athleten durch Druck auf zwei Schlagtasten gleichzeitig, mindestens ebenso fiese Körpertreffer im Leberbereich prasseln bei gleichzeitigem Halten der linken Schultertasten auf Euren Gegner ein. Das hört sich nicht nur reichlich kompliziert an, sondern erfordert auch einige Einarbeitungszeit. Netterweise lässt Euch Electronic Arts die Wahl, mit welcher Tastenkonfiguration Ihr die Fäuste fliegen lasst. Traditionalisten verlassen sich auf Buttonkommandos, Kenner der Vorgänger und aufgeschlossenere Faustkämpfer erlernen die tiefgründige 'Total Punch Control': Mittels rechtem Steuerknüppel zieht Ihr Eure Schwinger auf und lasst sie satt in Richtung Eurer Kontrahenten krachen. Achtet dabei stehts auf den richtigen Stick-Wumms – Profis variieren durch minimale Veränderungen zwischen Uppercut, Schwinger oder trockenem Haken.



PS2 Pfui: Derbe Clippingfehler verschandeln die Wiederholungen.



PS2 Ali dreht dem Pixel-Publikum angewidert den Rücken zu.

Ebenso komplex gestaltet sich das Ausweich- und Blocksystem in EAs drittem Konsolenklopper: Zum einen weicht Ihr im Stand nach links und rechts aus, duckt Euch unter Punches hinweg oder nehmt einem heranrauschenden Dampfhammer mit einer geschmeidigen Ausweichbewegung nach hinten die Wucht. Kombiniert Ihr das noch mit Blockmanövern, geht Ihr selbst im derbsten Schlaghagel nicht in die Knie – sogar einzelne Körperbereiche wie Rippen oder Schläfen lassen sich durch Unterarmeinsatz abdecken. Unfaire Sportler greifen schließlich in die Trickkiste: Klammern, Ellbogen-Attacken oder Kopfstöße finden sich ebenso im Repertoire der Polygonsportler – dann droht allerdings die Disqualifikation.

Kämpft Euch nach oben

Natürlich will so viel geballter Boxsport auch in zahlreichen Modi zelebriert werden: Neben Standardduellen (die Ihr auch im Versus-Modus austragt) sorgt vor allem die Karriere-Variante für Langzeitmotivation: Hier geht's wahlweise mit selbst erstelltem Athleten oder bekanntem Boxer rund. Trainiert und verbessert individuelle Fähigkeiten, heuert Trainer und Cutmen an und greift schließlich nach den begehrten Gürteln. Eure Kampfbörse bessert Ihr in lukrativen Special Events der Sponsoren auf, um die sauer verdiente Kohle

Matthias Schmid

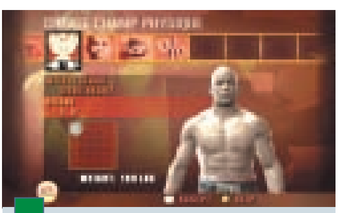


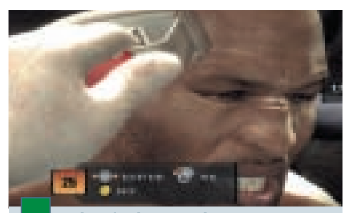
Auf PS2 und Xbox immer noch klasse, auf 360 ein Augenschmaus! Man merkt EAs Entwicklerteam die Begeisterung für Microsofts zweite Hardwaregeneration sichtlich an. Konkurrenzlos schicke Athleten schmücken das derzeit hübscheste Videospiel. Gekämpft wird in gestochen scharfen Arenen, die fernsehreifen Wiederholungen mit erkennbaren Hautrissen, geschwollenen Gesichtern und Schweißspritzern setzen dem HDTV-Spektakel die Krone auf. Dass darunter allerdings die Grafikqualität auf den alten Kisten leidet, finde ich etwas dreist: Vor allem PS2-Prügler wundern sich über hässliche Clippingfehler – erschreckend niedrig aufgelöstes Pixel-Publikum gibt es auch auf der Xbox zu 'bewundern'. Seid Ihr in der glücklichen Lage, die freie Auswahl zu haben, solltet Ihr Euch nach den eigenen Präferenzen entscheiden: Wollt Ihr einen flotteren Schlagabtausch und gebt Euch mit 'nur' klasse aussehenden Boxern zufrieden, fällt die Wahl auf Playstation2- oder Xbox-Fassung. HDTV-Jünger, Online-Kämpfer und Grafikpuristen greifen blindlings zur 360-Version – zig Modi sowie vorbildliche Steuerung warten auf jeder Hardware.


360 Wow! In der Wiederholung genießt Ihr alle Facetten eines NextGen-Niederschlags: Schweiß perlt von Alis Brust, Boxhandschuh und Fraziers Gesicht verformen sich gleichermaßen, die pompöse Hintergrundkulisse sorgt für den Mittendrin-Effekt.

anschließend beim Tätowierer oder Klamottendealer auf den Kopf zu hauen. Wollt Ihr hingegen große Ringduelle der Vergangenheit nacherleben, wählt den ESPN-Legenden-Modus: Spielt die berühmten Kämpfe Marvin Haglers gegen 'Sugar' Ray Leonard nach oder erlebt den Showdown Ali vs. Frazier im New Yorker Boxtempel Madison Square Garden. Alternativ hauen ruppige Naturen in der 'Nur Knock-outs-zählen'-Variante ohne Rundenzwang aufeinander ein, fleißige Boxer stemmen im Gym Gewichte, gehen an den Sandsack oder verinnerlichen im vorbildlichen Sparring die anfangs beschriebene komplexe Steuerung. Den satten Hip-Hop-Sound dürft Ihr EA-typisch ebenso konfigurieren wie Kameraperspektive oder die Einblendung eines Displays für Energie- und Ausdaueranzeige.

Bleibt der Vergleich 'aktuelle Generation' gegen 'nächste Generation': Abgesehen vom deutlichen Grafiksprung erleben 360-Sportler eine gemächlichere Simulation – im 50Hz-Modus wird's noch langsamer. PS2- und Xbox-Klopper hingegen lassen die Fäuste deutlich schneller und arcadelastiger fliegen. Wer keinen 16:9-Fernseher sein Eigen nennt, muss auf allen Systemen mit deftigen Balken leben – hier gab wohl die NextGen-Entwicklung den Ton an. Leider dürfen im Gegensatz zu Nordamerika nur 360-Boxer ihre Leidenschaft auch in weltweiten Online-Duellen ausleben. *ms*


360 Eleganter Tänzer oder Kraftbulle? Baut im Editor aus zig Einstellungsmöglichkeiten Euren Wunschfighter.

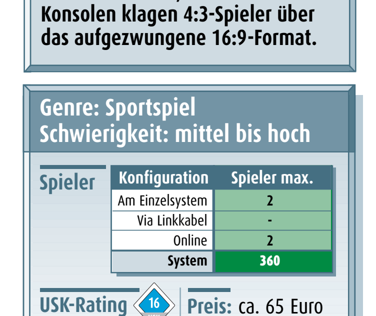

360 Nahaufnahme in der Ringpause: Evander 'Real Deal' Holyfield zeigt uns Falten, einzelne Zähne und Bartwuchs.

NEXTGEN-FAKTOR

Die volle NextGen-Packung! Perfekt modellierte Athleten in schicken Arenen.

TV VS HDTV

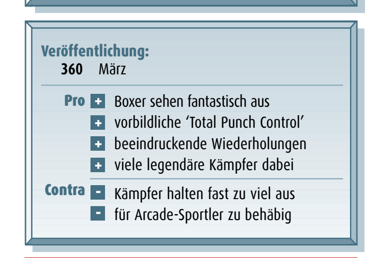
Feine Details gehen auf normalen Glotzen verloren, wie auf den alten Konsolen klagen 4:3-Spieler über das aufgezwungene 16:9-Format.


Genre: Sportspiel
Schwierigkeit: mittel bis hoch

Spieler

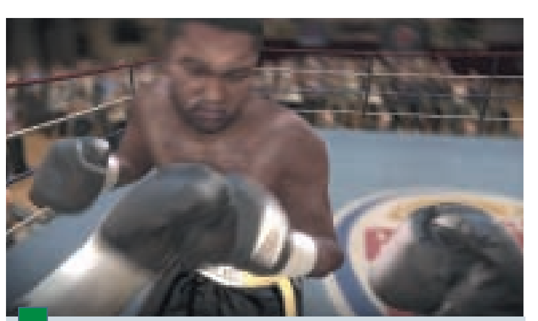
Konfiguration	Spieler max.
Am Einzelsystem	2
Via Linkkabel	-
Online	2
System	360

USK-Rating 16 | Preis: ca. 65 Euro


Veröffentlichung:
360 März

Pro
- Boxer sehen fantastisch aus
- vorbildliche 'Total Punch Control'
- beeindruckende Wiederholungen
- viele legendäre Kämpfer dabei

Contra
- Kämpfer halten fast zu viel aus
- für Arcade-Sportler zu behäbig


360 Hat's Euch besonders hart erwischt, müsst Ihr die nächsten Sekunden in Ego-Sicht überstehen – da hilft nur Blocken.


360 Verfolgt die Fights auch aus anderen Perspektiven und blendet Gesundheits- und Ausdaueranzeigen ein.


Fight Night Round 3

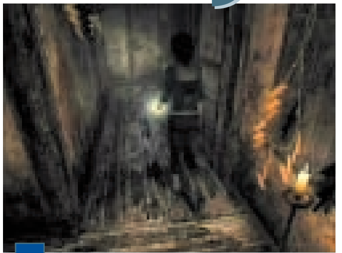
Xbox 360
Grafik 84 %
Sound 84 %
86 % Spielspaß

Prächtig inszenierte Boxsimulation mit gemächlichem Tempo und edlen Kämpfermodellen.

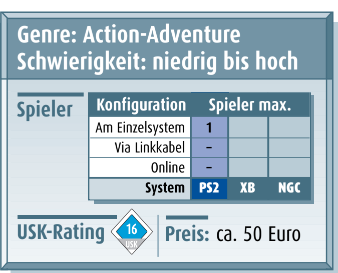




Project Zero 3 The Tormented



PS2 Wie in den Vorgängern sind die Kameraperspektiven fest vorgegeben.



Genre: Action-Adventure
Schwierigkeit: niedrig bis hoch

Spieler

Konfiguration	Spieler max.		
Am Einzelsystem	1		
Via Linkkabel	–		
Online	–		
System	PS2	XB	NGC

USK-Rating 16 Preis: ca. 50 Euro

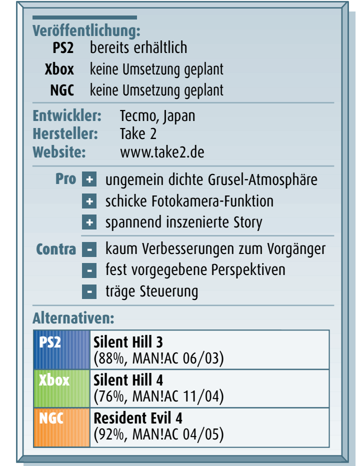


Playstation 2

PAL: Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D: englische Sprachausgabe, einstellbare Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie:
○ Lenkrad ○ Maus ○ Flight-Stick
○ Lightgun ○ Keyboard ○ Force Feedback

Highend-Unterstützung:
○ 16:9 ✔ Surround ○ ProLogic 2
✔ 60 Hz ○ DTS ○ Dolby Digital



Veröffentlichung:
PS2 bereits erhältlich
Xbox keine Umsetzung geplant
NGC keine Umsetzung geplant

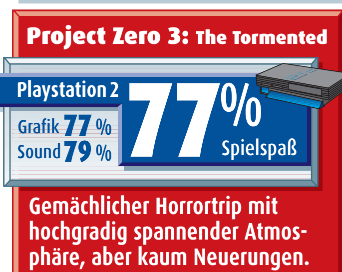
Entwickler: Tecmo, Japan
Hersteller: Take 2
Website: www.take2.de

Pro
+ ungemein dichte Grusel-Atmosphäre
+ schicke Fotokamera-Funktion
+ spannend inszenierte Story

Contra
– kaum Verbesserungen zum Vorgänger
– fest vorgegebene Perspektiven
– träge Steuerung

Alternativen:

PS2	Silent Hill 3 (88%, MAN!AC 06/03)
Xbox	Silent Hill 4 (76%, MAN!AC 11/04)
NGC	Resident Evil 4 (92%, MAN!AC 04/05)



Project Zero 3: The Tormented

Playstation 2
Grafik 77 %
Sound 79 %
77 % Spielspaß

Gemächlicher Horrortrip mit hochgradig spannender Atmosphäre, aber kaum Neuerungen.



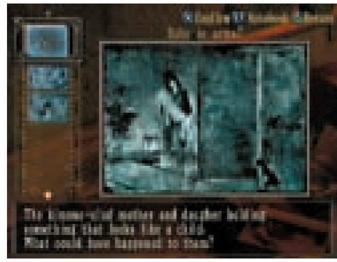
PS2 Gruß des Todes: Für einen 'Fatal Frame' drückt Ihr im richtigen Moment den Auslöser – danach sind die Geister für den effektiven Kombo-Angriff verwundbar.

Auf zur Schnappschuss-Jagd! Doch bei diesem Foto-Shooting werden keine Models oder Autos abgelichtet, sondern gruselige Geisterwesen. Tecmo schickt Euch bereits zum dritten Mal auf den geknipsten Horrortrip. Doch von vorn: Die junge Hobbyfotografin Rei Kurosawa verliert ihren Verlobten Yuu bei einem Autounfall. Tage später taucht dieser quietschlebendig auf Fotos wieder auf. Aber es wird noch mysteriöser: Regelmäßig wird Rei von unheimlichen Träumen heimgesucht. Diese besitzen eine gruselige Nebenwirkung: Auf ihrer Haut erscheinen morgens immer größer werdende, bizarre Tätowierungen, deren Ursache sie auf den Grund gehen will.

Furcht im Fokus

Nun kommt Ihr ins Spiel: Verschachtelte japanische Anwesen warten auf ihre Erkundung. Dabei finden sich versteckte Hinweise auf haarsträubende Schicksale oder grausame Morde, die dort stattfanden. Zur Spurensuche nutzt Ihr die allzeit bereite Camera Obscura, den im Traum geknipsten Hinweisen geht Ihr tagsüber auf den Grund. Denn nach dem Aufwachen findet Ihr Euch immer im trauten Eigenheim wieder: Hier dürft Ihr im Fotolabor die nächtlichen Knipsereien entwickeln und weiteren Puzzleteilen nachgehen. Nach und nach verstricken sich Eure junge Untermieterin Miku Hinasaki und ihr verstorbener Bruder mit in das Szenario. Hilfreich steht die Kleine bei der Recherche zur Seite oder übernimmt selbst das Kommando: An bestimmten Stellen dürft Ihr nämlich zwei andere Charaktere steuern. Als Journalist Kei Amakura verfügt Ihr über die Fähigkeit, Euch zu verstecken, während die zarte Miku doppelten Schaden verursachen kann. Serientypisch passiert dies nicht mittels dicker Wummen, sondern durch die aufrüstbare Kamera. Neue Fotofilme, Linsen und Upgrades müssen dazu aber erst gefunden werden. Zielt in Ego-Sicht auf die Biester, um ihnen durch geschicktes Knipsen die Energie zu entziehen. Kurz vor ihrem Angriff sind Feindwesen besonders verwundbar: Mit gutem Timing schießt Ihr einen 'Fatal Frame' für maximalen Schaden. Neu: Kurz darauf startet Ihr einen Kombo-Angriff, um das Geisteropfer weiter zu schwächen.

"The Tormented" lebt vom Wechsel zwischen real werdender Traumwelt und Eurem Zuhause. In jeder Nacht beginnt Ihr mit fest vorgegebenen Startpositionen und neu geöffneten bzw. versperrten Türen. Interessant sind die Story-Verknüpfungen zu Personen und Handlungen der beiden Vorgänger, was Serienfans freut. *ts*





PS2 Heimarbeit: Bei Tag geht Ihr Hinweisen nach und entwickelt Fotos.



PS2 Denksportaufgaben wie diese sind nicht allzu oft anzutreffen.



PS2 Zur Orientierung in den verwirrenden Anwesen ist die Karte Pflicht.

Thomas Stuchlik



Nichts Neues an der Horrorfront. Tecmo portiert das bewährte Kamera-Feature in ein neues Szenario mit frischen Charakteren. Leider zeigt das Spielprinzip bereits Verschleißerscheinungen: Das strikt lineare Abenteuer besitzt immer noch eine träge Steuerung und teils wirre Kamerawechsel. Auch das Wechselspiel von Tag und Traum ist Geschmackssache – so reißt Euch das Aufwachen der Protagonistin des Öfteren aus der dichten Atmosphäre heraus. Diese ist aber wie immer erstklassig ausgefallen: Allein im Dunkeln baut "Project Zero 3" eine ungemeine Spannung mit einigen Schockmomenten auf. Weniger gefallen die langwierigen Laufereien auf der Suche nach dem nächstem Hinweis. Ich persönlich ziehe deshalb den noch düstereren Vorgänger vor.

ALLE ELEMENTE DES MOTORSPORTS













Der Motorsport-Kracher des Jahres! Der Nummer-1-Bestseller ist wieder da - mit der kompletten DTM-Saison 2005, inkl. Superpole-Qualifying, neuen Strecken, Fahrern und Autos. Aber das ist natürlich längst nicht alles: zusätzlich warten 35 verschiedene Rennsport-Disziplinen mit über 100 Wettbewerben auf Euch. Bei mehreren Karriere-Modi, radikal verbessertem Online-Multiplayer und spektakulärem Physik- und Schadensmodell bleibt kein Wunsch offen. Mehr Motorsport geht nicht!

www.codemasters.de/dtm3

Erleben Sie großartige Grafikeffekte mit der Intel® Pentium® 4 Processor Extreme Edition.











PlayStation®2







Zathura



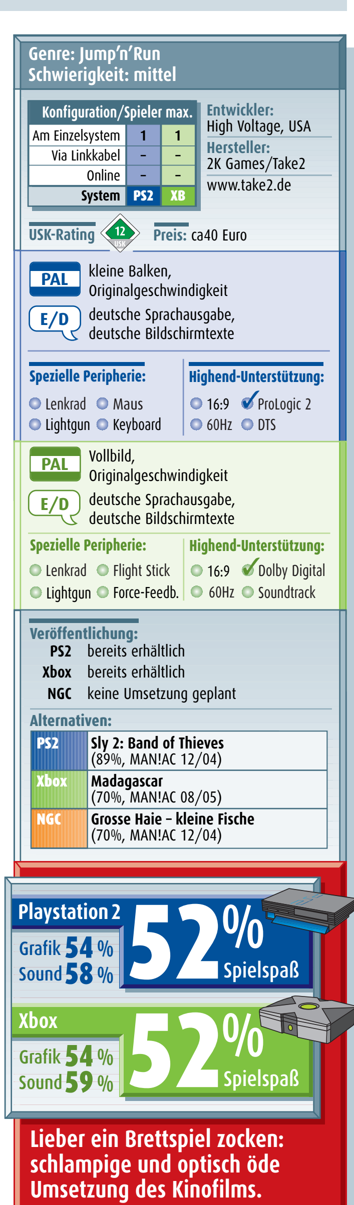


XB In der Raumstation balgen sich die Brüder mit urigen Roboter-Drohnen. Walter geht mit dem jüngst gefundenen Schraubenschlüssel auf die Blechbirnen los.

Nach "Jumanji" wird schon wieder ein magisches Brettspiel auf die Kinowelt losgelassen: Diesmal sind es zwei Brüder, die in den Bann des geheimnisvollen Spielzeugs geraten – und statt Safari-Stimmung mit Löwe bzw. Krokodil sind haarsträubende Weltraum-Eskapaden zwischen hungrigen Aliens angesagt. High Voltage Software setzt den Film als nicht minder kinderfreundliches Action-Abenteuer mit kniffligen Jump'n'Run- und Baller-Einlagen um. Welchen von den beiden Helden Ihr spielt, das entscheidet das Spiel: Derweil der findige kleine Danny auf der Suche nach seinem großen Bruder Walter schnell mit futuristischen Wummen zurechtkommt, verlässt sich Letzterer lieber auf sein Muskelschmalz und zertrümmert Blechkameraden mit einem beherzten Schraubenschlüssel-Hieb. Nur schade, dass eine völlig vermurkste Steuerung und schlampige Kollisionsabfrage "Zathura" für die junge Zielgruppe gänzlich ungeeignet machen. Und anders als der visuell abwechslungsreiche Film ist's auch optisch ein ausgesprochener Langeweiler. *rb*



PS2 Will seinen Hamster vor dem Meteoritenschauer retten: Danny.



Genre: Jump'n'Run
Schwierigkeit: mittel

Konfiguration/Spieler max.		
Am Einzelsystem	1	1
Via Linkkabel	–	–
Online	–	–
System	PS2	XB

Entwickler: High Voltage, USA
Hersteller: 2K Games/Take2
www.take2.de

USK-Rating 12
Preis: ca40 Euro

PS2:
PAL: kleine Balken, Originalgeschwindigkeit
E/D: deutsche Sprachausgabe, deutsche Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie: Lenkrad, Maus, Lightgun, Keyboard
Highend-Unterstützung: 16:9, ✓ ProLogic 2, 60Hz, DTS

Xbox:
PAL: Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D: deutsche Sprachausgabe, deutsche Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie: Lenkrad, Flight Stick, Lightgun, Force-Feedb.
Highend-Unterstützung: 16:9, ✓ Dolby Digital, 60Hz, Soundtrack

Veröffentlichung:
PS2 bereits erhältlich
Xbox bereits erhältlich
NGC keine Umsetzung geplant

Alternativen:

System	Titel
PS2	**Sly 2: Band of Thieves** (89%, MAN!AC 12/04)
Xbox	**Madagascar** (70%, MAN!AC 08/05)
NGC	**Grosse Haie – kleine Fische** (70%, MAN!AC 12/04)

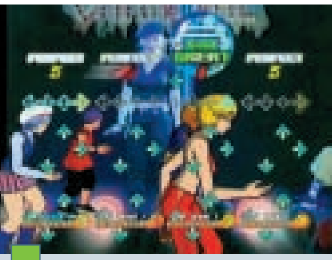
Playstation 2
Grafik 54 %
Sound 58 %
52 % Spielspaß

Xbox
Grafik 54 %
Sound 59 %
52 % Spielspaß

Lieber ein Brettspiel zocken: schlampige und optisch öde Umsetzung des Kinofilms.

Dancing Stage Unleashed 3

Im steten Konsolenwechsel der Tanzspiel-Veröffentlichungen ist nun wieder die Xbox dran: "Dancing Stage Unleashed 3" behält wie üblich das bekannte Vier-Pfeile-Prinzip bei und füllt die Musikbox mit einer Mischung aus 20 Chart-Krachern und knapp doppelt so vielen Japano-Stampfern. Fleißige Mattenmalträtierer schalten zudem weitere Lieder frei oder kaufen bei Xbox Live. Neben freien Tanzrunden wagt Ihr Euch an Aufgaben, bei denen bestimmte Bedingungen vorgegeben werden, und duelliert Euch mit bis zu vier Teilnehmern bei Party-Übungen oder online. Neu dazu kommt ein umfangreicher Missionsmodus, bei dem Ihr als aufstrebender Tanzstar durch ganz Nordamerika reist und das Publikum für Euch begeistern sollt: Dazu müsst Ihr mit möglichst fehlerlosen Auftritten Geld für die Fahrten verdienen und engagiert Mitglieder für Euren Trupp, um das Bekanntheitspotenzial zusätzlich zu steigern. *us*



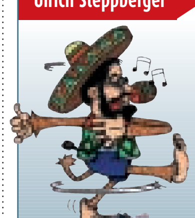
XB Bei vier Teilnehmern steigt die Pfeilflut schlagartig an.

Tanzfutter

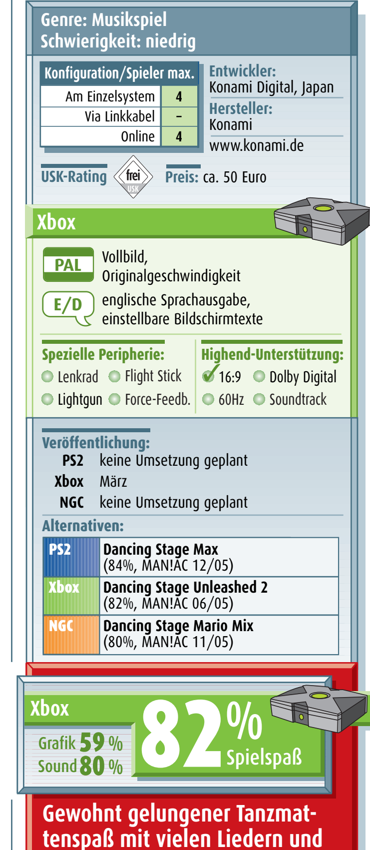
Die neuen "Dancing Stage"-Lizenzsongs

- **Artful Dodger & R. Johnson:** "Movin' Too Fast"
- **Ash:** "Burn Baby Burn"
- **Atomic Kitten ft. Kool & the G.:** "Ladies Night"
- **Basement Jaxx:** "Oh My Gosh"
- **Bodyrockers:** "I Like the Way"
- **Busted:** "Crashed the Wedding"
- **Chemical Brothers:** "Block Rockin' Beats"
- **Faithless:** "Insomnia 2005"
- **Fatboy Slim:** "The Rockafella Skank"
- **Girls Aloud:** "Wake Me Up"
- **Jamelia:** "DJ"
- **Jamiroquai:** "Feels Just Like It Should"
- **Madness:** "House of Fun"
- **Rachel Stevens:** "Negotiate With Love"
- **Sweet Female Attitude:** "Flowers"
- **Studio B:** "I See Girls"
- **Sugababes:** "Hole in the Head"
- **Sugababes:** "Push the Button"
- **Supergrass:** "Pumpin' on Your Stereo"
- **Toploader:** "Dancing in the Moonlight"

Ulrich Steppberger



Wenig Neues auf der Tanzfläche: Aber es rechnet auch niemand damit, dass sich die "Dancing Stage"-Serie großartig ändert, schließlich muss sie das auch nicht. Der aktuelle Teil gefällt erneut mit einer umfangreichen Musikauswahl, bei der mir das Lizenz-Sortiment diesmal besonders zusagt – flottem Pop mit Big-Beat-Einfluss solltet Ihr allerdings nicht abgeneigt sein. Die bewährten Spielmodi finden sich ebenso wie eine dezent aufgemotzte Hintergrundoptik, für reichhaltig Bewegung auf der Matte ist genug Material vorhanden. Schade finde ich nur, dass die neue Mission fahrig designt wirkt: Ohne klare Vorgaben und mangels durchschaubarer Struktur irrt Ihr etwas planlos durch die Gegend und geht nach dem Trial&Error-Prinzip vor – das kann man besser lösen!



Genre: Musikspiel
Schwierigkeit: niedrig

Konfiguration/Spieler max.	
Am Einzelsystem	4
Via Linkkabel	–
Online	4

Entwickler: Konami Digital, Japan
Hersteller: Konami
www.konami.de

USK-Rating: frei — Preis: ca. 50 Euro

Xbox

PAL: Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D: englische Sprachausgabe, einstellbare Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie: Lenkrad, Flight Stick, Lightgun, Force-Feedb.
Highend-Unterstützung: ✓ 16:9, Dolby Digital, 60Hz, Soundtrack

Veröffentlichung:
- PS2: keine Umsetzung geplant
- Xbox: März
- NGC: keine Umsetzung geplant

Alternativen:

PS2	Dancing Stage Max (84%, MAN!AC 12/05)
Xbox	Dancing Stage Unleashed 2 (82%, MAN!AC 06/05)
NGC	Dancing Stage Mario Mix (80%, MAN!AC 11/05)

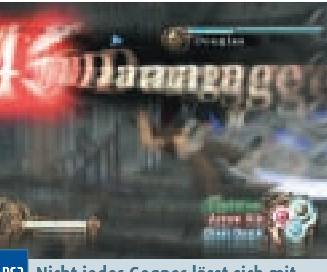
Xbox — Grafik 59 % — Sound 80 % — **82 %** Spielspaß

Gewohnt gelungener Tanzmattenspaß mit vielen Liedern und etwas konfusem Missionsmodus.

Trapt

VIDEO AUF DVD!

PS2 Lasst Euch beim Platzieren und Ausrichten der Geräte ruhig Zeit.



PS2 Nicht jeder Gegner lässt sich mit nur einem Treffer erledigen.

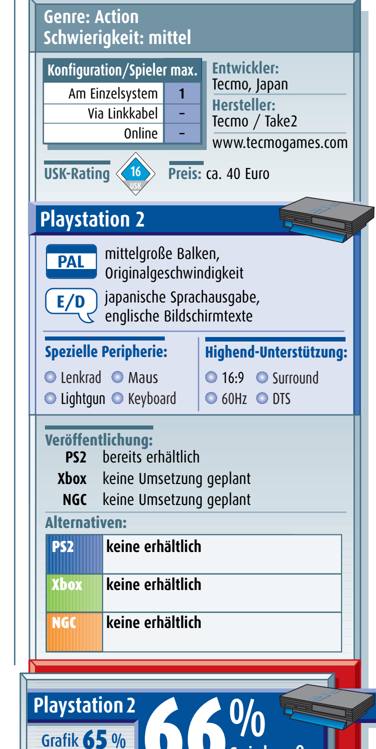
PS2 Prinzessin auf der Flucht: Wer zu langsam ist, kassiert Hiebe und Stiche.

Manche Spieleserien leben einfach länger – und das, obwohl der große Durchbruch bis heute ausblieb. Ganz vorne mit dabei in der 'Einfach nicht tot zu kriegen'-Liga: Tecmos Fallenstellerei "Kagero's Deception", denn deren inzwischen vierte Inkarnation ist "Trapt". Oder besser: Teil 2.5, denn die Geschichte um ein vom Teufel besessenes Anwesen und eine zu Unrecht des Vatermords beschuldigte Prinzessin knüpft an den zweiten Teil der ungewöhnlichen Action-Serie an. Wie gehabt, bietet der virtuelle Spielplatz für Folter- und Fesselspiel-Fetischisten reichlich Möglichkeiten, um ungebetene Besucher über den Jordan zu schicken: Pfählt Eure Opfer, erschießt sie mit Pfeilschleudern, zermatscht sie unter Felsbrocken, lasst sie von einem scharfen Pendel zersäbeln oder schubst sie mit einer beweglichen Wand in eine Bärenfalle! Euer Prinzesschen spielt den Lockvogel: Flüchtet aus der Verfolgerperspektive vor Euren Häschern, platziert unterdessen über die Karten im Fallenmenü tödliche Vorrichtungen und lockt die vermeintlichen Jäger in deren Wirkungsradius. Jetzt müsst Ihr nur noch den zur Fallengattung passenden Button drücken, und schon geht's 'Schnapp!', 'Peng!' oder 'Argh!' in den Tod. *rb*

Robert Bannert



Auch das interessanteste Konzept ist irgendwann ausgelutscht: Für ein Highlight hat es bei Tecmos tristen Fallenstellern noch nie gereicht, aber zumindest konnte man dem Konzept Einzigartigkeit und Originalität attestieren. Doch allmählich reicht's: Anstatt aus den Fehlern der Vergangenheit zu lernen und die gnadenlos trägen Verfolgungsjagden endlich zu beschleunigen, verbessert man nur Nuancen. So beschränkt sich Euer Wirkungsradius neuerdings nicht mehr nur auf den Raum, in dem Ihr gerade auf der Flucht seid, vielmehr dürft Ihr jederzeit alle freigeschalteten Zimmer mit fiesen Mechanismen pflastern. Aber was bringen solche Feinheiten, wenn das grundsätzliche Konzept noch immer unter denselben alten Schwächen leidet und ruckzuck stinklangweilig wird?



Genre: Action
Schwierigkeit: mittel

Konfiguration/Spieler max.	
Am Einzelsystem	1
Via Linkkabel	–
Online	–

Entwickler: Tecmo, Japan
Hersteller: Tecmo / Take2
www.tecmogames.com

USK-Rating: 16 — Preis: ca. 40 Euro

Playstation 2

PAL: mittelgroße Balken, Originalgeschwindigkeit
E/D: japanische Sprachausgabe, englische Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie: Lenkrad, Maus, Lightgun, Keyboard
Highend-Unterstützung: 16:9, Surround, 60Hz, DTS

Veröffentlichung:
- PS2: bereits erhältlich
- Xbox: keine Umsetzung geplant
- NGC: keine Umsetzung geplant

Alternativen:

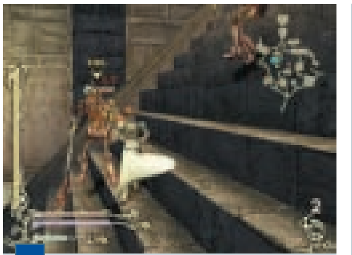
PS2	keine erhältlich
Xbox	keine erhältlich
NGC	keine erhältlich

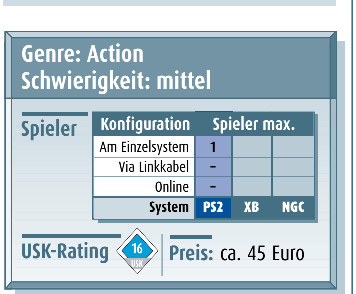
Playstation 2 — Grafik 65 % — Sound 63 % — **66 %** Spielspaß

Viel zu langsame Verfolgungsjagd mit Taktik-Einschlag – nur für notorische Fallensteller geeignet.



Drakengard 2


PS2 Beim Bodenkampf dürft Ihr zwischen Eris und Nowe wechseln.

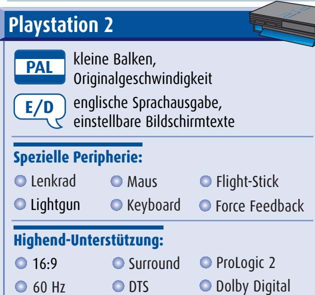


Genre: Action
Schwierigkeit: mittel

Spieler

Konfiguration	Spieler max.		
Am Einzelsystem	1		
Via Linkkabel	–		
Online	–		
System	PS2	XB	NGC

USK-Rating 16 | **Preis:** ca. 45 Euro

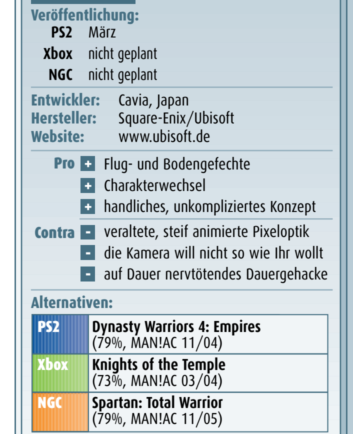


Playstation 2

PAL: kleine Balken, Originalgeschwindigkeit
E/D: englische Sprachausgabe, einstellbare Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie:
Lenkrad, Maus, Flight-Stick, Lightgun, Keyboard, Force Feedback

Highend-Unterstützung:
16:9, Surround, ProLogic 2, 60 Hz, DTS, Dolby Digital



Veröffentlichung:
PS2 März
Xbox nicht geplant
NGC nicht geplant

Entwickler: Cavia, Japan
Hersteller: Square-Enix/Ubisoft
Website: www.ubisoft.de

Pro
+ Flug- und Bodengefechte
+ Charakterwechsel
+ handliches, unkompliziertes Konzept

Contra
- veraltete, steif animierte Pixeloptik
- die Kamera will nicht so wie Ihr wollt
- auf Dauer nervtötendes Dauergehacke

Alternativen:

System	Titel
PS2	**Dynasty Warriors 4: Empires** (79%, MAN!AC 11/04)
Xbox	**Knights of the Temple** (73%, MAN!AC 03/04)
NGC	**Spartan: Total Warrior** (79%, MAN!AC 11/05)



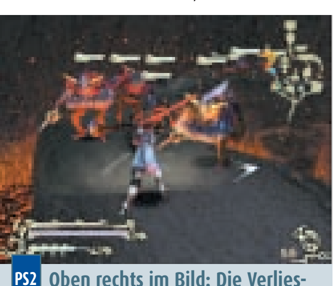
Drakengard 2
Playstation 2
Grafik 68 %
Sound 71 %
69% Spielspaß

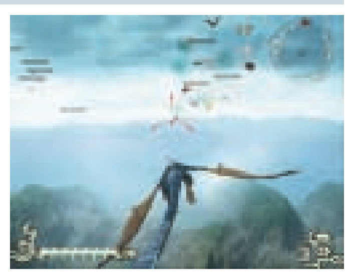
Altbackenes Fantasy-Massaker am Boden und in der Luft – mit einem Hauch von Rollenspiel.


PS2 Ein blutiges Gemetzel, das reichlich Erfahrungspunkte bringt: Emsige Monsterschlächter verzeichnen rasch Level-Aufstiege und Attributs-Vergütungen.


PS2 Kein Halten mehr für Legna: Seine Drachenwut ist Eure stärkste Waffe.

Drachen sind die prominentesten Fantasy-Monster schlechthin – trotzdem werden sie in der Videospielwelt eher stiefmütterlich behandelt. Dank Cavia und Square-Enix dürft Ihr Euch jetzt endlich wieder auf den Rücken eines geflügelten Reptils schwingen: "Drakengard 2" spielt 18 Jahre nach den Ereignissen des ersten Teils und beginnt vor dem Hintergrund eines trügerischen Friedens. Als Mitglied einer wehrhaften Ritter-Streitmacht sollt Ihr gemeinsam mit Eurer Ordensschwester Eris und Schuppentier Legna heilige Stätten vor Aufständischen sowie ihren monströsen Verbündeten befreien: Die armen Teufel wurden in unterirdische Verliese gesperrt, wo sie einer mystischen Maschinerie als lebende Energiespender dienen – denn laut Ritterorden würde ohne diese Schutzmechanismen giftiges Gas aus der Erde treten und das Land verwüsten. Bevor Held Nowe und seine Gefährten erfahren dürfen, was wirklich dahinter steckt, haben sie sich mit reichlich Übungsaufgaben und Goblinhorden rumzuschlagen. Auf dem Rücken Eures Drachen kommt Ihr wie eine Naturgewalt über das monströse Gesocks: Feuerspucker Legna bombardiert die in heilloser Panik über den Erdboden stolpernden Bestien wie sein seliger "Panzer Dragoon"'-Kollege auf Segas Saturn mit zielsuchenden Flammenpfeilen oder verbrutzelt mit einer massiven Hitzekugel etliche Kreaturen auf einmal. Wer auf diese Weise fleißig Monster zu Tode schmurgelt, der sammelt Astral-Energie – und ist bald reif für die 'Drachenwut': Legna lässt unter Aufwand der mystischen Kraftreserven seinem Zorn freien Lauf und wütet mit mehreren tausend Schadenspunkten unter seinen Opfern. Heikler wird's da schon, wenn es Drache und Reiter mit anderen flugfähigen Gegnern zu tun bekommen: Riesenfledermäuse, Greife und schwebende Gargylen-Minen sind um ein Vielfaches wendiger und weit weniger hilflos als die bequemen Bodenziele.


PS2 Oben rechts im Bild: Die Verlieskarte will erst gefunden werden.




PS2 Über den Wolken und am Boden: Mit Legna reist es sich schneller.

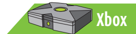
Auf Schusters Rappen

Dasselbe Kräfteverhältnis herrscht, wenn sich der Drachenreiter aus seinem Sattel bequemt, den wuchtigen Zweihänder zückt und den Feinden Auge in Auge gegenübersteht. Dann spricht blanker Stahl, und Nowe muss all sein Geschick aufwenden, um Ork, Goblin, Troll und Oger mit blitzschnellen Combos zur Ader zu lassen. Für besonders wilde Schlachten verfügt Euer Alter Ego wie sein Reittier über magische Talente: Je mehr Ihr metzelt, desto rapider schwillt Eure Astral-Leiste an – und desto mehr Monster müssen dran glauben, wenn Ihr mit einem Button-Druck Energie-Projektile und -Wellen durch die feindlichen Reihen schickt. *rb*

Robert Bannert



Legnas Feuerattacken lassen mich kalt: Obwohl ich bekennender Lindwurm-Freund bin, kann ich Cavias Zwei-Ebenen-Schlacht nichts abgewinnen, denn außer der netten Idee hat "Drakengard 2" nicht viel zu bieten. Held Nowe ist so anmutig wie die viel zitierte Axt im Walde, trist texturierte Berglandschaften und karge Tempelanlagen ersticken jede Fantasy-Stimmung im Keim und auch die Drachen-Abschnitte bescheren dem Abenteuer keinen echten Höhenflug – dafür sind Level- und Gegnerdesign zu schlicht. Was bleibt, ist ein weitgehend stressfrei spielbares und leicht verständliches Action-Einerlei, das ein paar zusätzliche Speicher-Gelegenheiten und einen besseren Kameramann hätte vertragen können. Drachen-Fanatiker schauen rein.



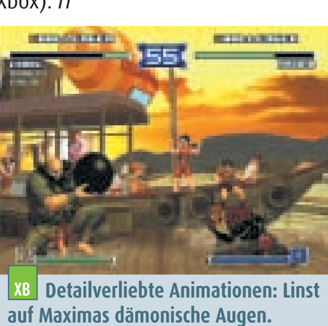


The King of Fighters 2003

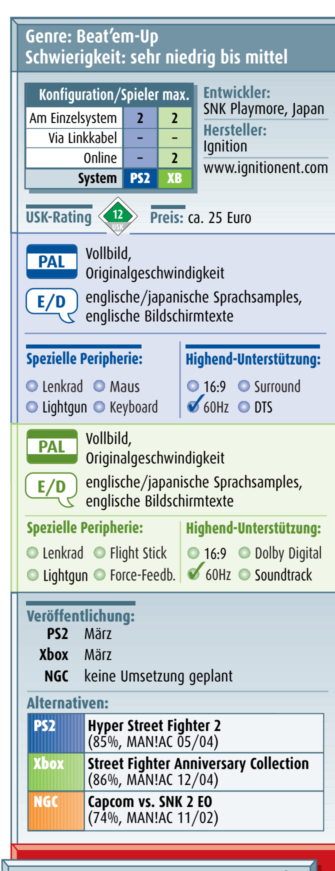


PS2 Die Sonnengötter Robert und der unaufdringlich gekleidete Benimaru vermöbeln sich vor malerischer Kulisse. SNK Playmore zeichnete viele Superschläge neu.

SNK versammelt zum zehnten Mal illustre Prügelhelden aus dem eigenen Lager zum munteren Backpfeifen Verteilen. Neuerdings wechselt Ihr Eure Rowdys während des Kampfes – die Pause nutzt der aussetzende Prügelprofi jedoch nicht zur Energieauffrischung. Trotzdem ist die taktische Auswechlung eine angenehme Serien-Ausnahme. Außerdem freuen sich "Garou: Mark of the Wolves"-Sympathisanten auf die erste Darbietung von dem wieselflinken und vielseitigen Gato sowie dem mexikanischen Wrestling-Helden Tizoc. Unter den Neuen findet Ihr zwei äußerst starke Gesellen: Der finstere DuoLon würde auch den "Guilty Gear"-Schnetzlern Angst einjagen und Ash Crimson nervt mit Flammenattacken. Die Modi-Vielfalt fällt im Gegensatz zu "Street Fighter Alpha 3 Max" bescheiden aus. Doch dafür punktet die originalgetreue Umsetzung des Automaten (samt Soft-Filterfunktion) mit zahlreichen, neu gezeichneten Animationen und Superschlägen, einer ausbalancierten Kämpferriege und feinem Online-Modus (nur Xbox). *rf*



XB Detailverliebte Animationen: Linst auf Maximas dämonische Augen.



Genre: Beat'em-Up
Schwierigkeit: sehr niedrig bis mittel

Konfiguration/Spieler max.		
Am Einzelsystem	2	2
Via Linkkabel	–	–
Online	–	2
System	PS2	XB

Entwickler: SNK Playmore, Japan
Hersteller: Ignition
www.ignitionent.com

USK-Rating: 12
Preis: ca. 25 Euro

PS2

PAL: Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D: englische/japanische Sprachsamples, englische Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie: Lenkrad, Maus, Lightgun, Keyboard
Highend-Unterstützung: 16:9, Surround, ✓ 60Hz, DTS

Xbox

PAL: Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D: englische/japanische Sprachsamples, englische Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie: Lenkrad, Flight Stick, Lightgun, Force-Feedb.
Highend-Unterstützung: 16:9, Dolby Digital, ✓ 60Hz, Soundtrack

Veröffentlichung:
PS2 März
Xbox März
NGC keine Umsetzung geplant

Alternativen:

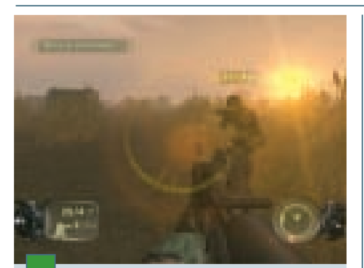
PS2	Hyper Street Fighter 2 (85%, MAN!AC 05/04)
Xbox	Street Fighter Anniversary Collection (86%, MAN!AC 12/04)
NGC	Capcom vs. SNK 2 EO (74%, MAN!AC 11/02)

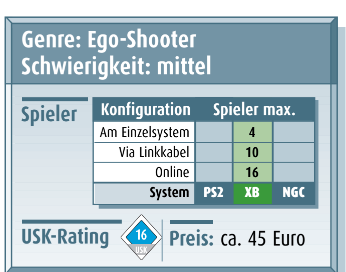


Ausgefeilte Kämpfer, Top-Steuerung und pfiffiger Tag-Team-Modus zeichnen das Geprügel aus.



America's Army Rise of a Soldier


XB Ihr stürmt immer im Duett: Haltet dem Kameraden den Rücken frei!



Genre: Ego-Shooter
Schwierigkeit: mittel

Spieler

Konfiguration	Spieler max.		
Am Einzelsystem		4	
Via Linkkabel		10	
Online		16	
System	PS2	XB	NGC

USK-Rating 16 | Preis: ca. 45 Euro

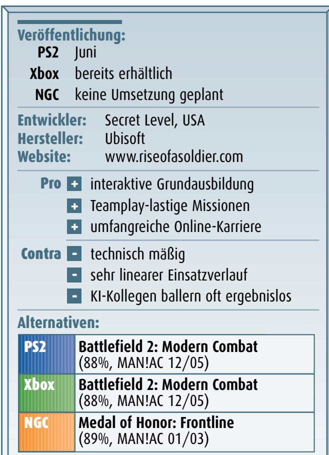


Xbox

PAL – Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D – englische Sprachausgabe, englische Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie:
- Lenkrad
- Lightgun
- Flight-Stick
- Force Feedback

Highend-Unterstützung:
- 16:9
- ✓ Dolby Digital
- Downloads
- 60Hz
- Soundtrack



Veröffentlichung:
- PS2: Juni
- Xbox: bereits erhältlich
- NGC: keine Umsetzung geplant

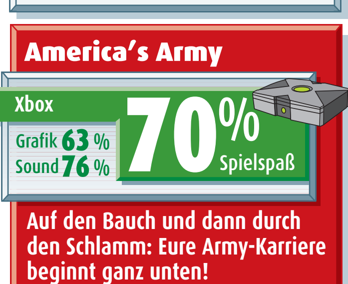
Entwickler: Secret Level, USA
Hersteller: Ubisoft
Website: www.riseofasoldier.com

Pro
- + interaktive Grundausbildung
- + Teamplay-lastige Missionen
- + umfangreiche Online-Karriere

Contra
- - technisch mäßig
- - sehr linearer Einsatzverlauf
- - KI-Kollegen ballern oft ergebnislos

Alternativen:

PS2	Battlefield 2: Modern Combat (88%, MAN!AC 12/05)
Xbox	Battlefield 2: Modern Combat (88%, MAN!AC 12/05)
NGC	Medal of Honor: Frontline (89%, MAN!AC 01/03)



America's Army

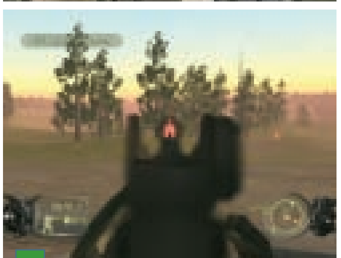
Xbox
Grafik 63 %
Sound 76 %
70 % Spielspaß

Auf den Bauch und dann durch den Schlamm: Eure Army-Karriere beginnt ganz unten!



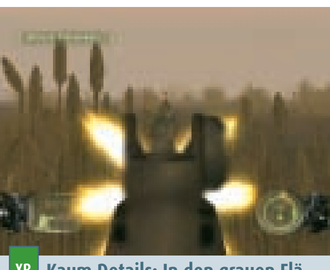
XB So nah kommt Ihr nur selten ran: Bei den meisten Gefechten feuert Ihr auf weit entfernte Gegner, die Ihr häufig nur wegen ihrem roten Marker erspäht.




XB Bei der Grundausbildung übt Ihr Klettern (oben) und Zielen (unten).

Willkommen bei der stärksten Armee der Welt: "Rise of a Soldier" ist ein Konsolen-Ableger des PC-Werbespiels "America's Army" (siehe Kasten), der neben Online-Einsätzen auch umfangreiche Solo-Missionen besitzt.

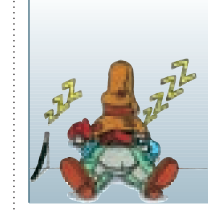
Bevor Ihr allerdings ins Feld zieht, steht erstmal knallharter Drill auf dem Trainingsplan: In der Grundausbildung kraxelt Ihr unter Zeitdruck über Holzgerüste und durch Röhren, fitte Soldaten dürfen anschließend auf den Schießstand – hier ballert Ihr auf Scheiben, bis Eure Abschussquote stimmt. Weitere Trainingsmissionen machen Euch mit Sturmtaktik und Spezialausrüstung wie Sniper-Rifle und Granatwerfer vertraut: So lernen Shooter-Neulinge nicht nur die Steuerung, sondern auch das Teamwork mit Kameraden. Ehrgeiz beim Training macht sich später bezahlt: Mit Skill-Punkten lassen sich die sieben Talente Eures Soldaten wie Kondition und Schleichen verbessern. Wenn Ihr die Prüfungen zur Zufriedenheit der Ausbilder abschließt, dürft Ihr Einsätzen in Wüste, Stadt und Schneelandschaft beiwohnen: Zunächst folgt Ihr Euren Kameraden, später dürft Ihr sie auch führen.


XB Kaum Details: In den grauen Flächen sind Gegner leicht zu übersehen.

Teamgeist

In Euren Einsätzen hat Teamtaktik oberste Priorität: Ihr müsst bei den Kameraden bleiben, auf Zuruf hören und Feuerschutz geben – Einzelkämpfer sind hier nicht gefragt. Egal ob beim Verteidigen von Convoys oder Aufklärungseinsatz in verwinkelten Dörfern, in jeder Mission stellt Ihr neue taktische Fähigkeiten unter Beweis: Wer im rechten Augenblick die Nebelgranate zückt, kann Kameraden das Leben retten. Dabei seid Ihr nicht auf Experimente angewiesen: Wer in Deckung liegt, kann auch einen KI-Mitstreiter um Rat fragen. Nur mit Erfahrung bleiben Blamagen im Mehrspielermodus aus, hier verlassen sich bis zu sieben Online-Kameraden (insgesamt kämpfen maximal 16 Soldaten) auf Eure Unterstützung! *oe*

Oliver Ehrle

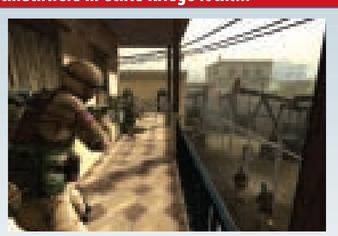


"America's Army" setzt auf Kameradschaft: Das Trainingscamp ist noch mühselig, aber mit dem Taktikunterricht kommt Spannung auf – so klappt das also und dank massig Sprachausgabe fühlt Ihr Euch wirklich wie unter Kameraden. Die Teamarbeit klappt mit den KI-Kollegen vorbildlich, auch wenn sie manchmal ziellos herumballern: Damit es weiter geht, ist Euer Einsatz gefragt. Weil Ihr immer beim Team bleibt, spielen sich die Einsätze recht linear: Nachdem Ihr einen Level gestürmt habt, gibt's kaum neue Überraschungen zu entdecken. Technisch ist "America's Army" keine Meisterleistung: Eure Umgebung fällt teils arg detailarm aus, die Soldaten agieren nicht gerade ausdrucksstark: Auch den Ausbildern hätten ein paar stramme Animationen nicht geschadet!

Uncle Sam Wants You!

Wie man Spieler vom virtuellen Schlachtfeld in echte Kriege lockt...

Das PC-Vorbild "America's Army: Special Forces" (rechts) soll bereits seit 2004 Spieler für den Dienst in der Armee werben: Unter www.americasarmy.com lässt sich die virtuelle Ausbildung kostenlos downloaden (rund 920 MB), technisch steht sie aktuellen PC-Shootern kaum nach. Im Gegensatz zur Konsolenversion spielt man nur das Training offline, derzeit 35 Einsätze hinter den feindlichen Linien dagegen zusammen mit anderen Spielern – die Macher stellen regelmäßig neue Missionen ins Netz. Ruhm und Ehre stehen auf den PC-Schlachtfeldern an erster Stelle: Die Erfolge der besten Online-Soldaten lassen sich auf der Homepage detailliert studieren.





Burnout Revenge



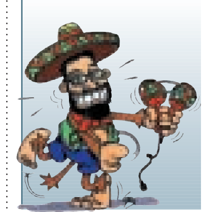
360 An Effekten hat Criterion nicht gespart: Rammt Ihr gegnerische Karren, fliegen die Fetzen: 360-Vehikel werden nach Unfällen nicht komplett erneuert, stattdessen seht Ihr nach Kämpfen sichtbare Kratzer im Lack.

Anders als bei EAs Sportspielpack, das zum Systemstart in den Regalen stehen musste, macht "Burnout Revenge" für die Xbox 360 keine Kompromisse: Lediglich die Startprozedur auf den Crashkreuzungen fiel der Schere zum Opfer (es geht nun immer mit Vollgas los), ansonsten blieben alle Inhalte der PS2- und Xbox-Fassungen erhalten. Ihr flitzt also in acht fiktiven Gegenden mit Affenzahn über den Asphalt und rammt die Kontrahenten sowie erstmals kleinere Zivilfahrzeuge in Eurer Fahrrichtung hemmungslos in Wände und andere Hindernisse. Natürlich versucht die Konkurrenz das Gleiche mit Euch, auch dem Gegenverkehr solltet Ihr ausweichen. Die noch wilderen Rennvarianten wie Road Rage und die neue Traffic Attack (Autos unter Zeitdruck zerbröseln) sorgen für Abwechslung, Unfall-Fanatiker haben besonderen Grund zur Freude: Für sie stockte Criterion die vorgegebenen Kreuzungen um zehn Stück auf 50 auf.

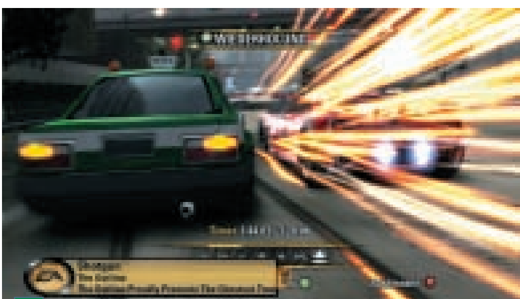
Vorteil Xbox 360

Dank Hardware-Power flitzt Ihr mit 60 Bildern pro Sekunde über den Schirm und erfreut Euch an Detailverbesserungen: So gibt's bei einigen Strecken ein paar mehr Objekte, die zu Bruch gehen, außerdem zerbeulen die Automodelle noch etwas realistischer. Die meisten Neuerungen finden sich im Zusammenhang mit Xbox Live: Bei Rennen merkt sich "Burnout Revenge", wer wen schon einmal geschrottet hat und weist auf Rivalitäten hin. Außerdem könnt Ihr bis zu 30 Sekunden jedes Rennens aufzeichnen und Eure Schandtaten dann online mit der Welt teilen. *us*

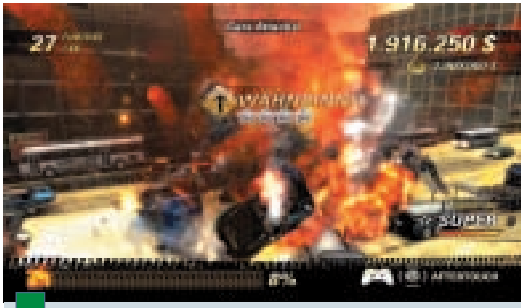
Ulrich Steppberger



"Burnout Revenge" ist auch auf der Xbox 360 ein heißer Flitzer, zumal wir dank Criterions Know-how von den Ruckel-Problemen der meisten EA-Kollegen gänzlich verschont bleiben. Dass die Konvertierung trotz einiger solider Kosmetik-Details nicht mehr weltbewegend besser aussieht, lässt sich verzeihen – schließlich setzen die PS2- und Xbox-Fassungen auf ihren Plattformen Maßstäbe. Ob Besitzer dieser Versionen auch das 360-"Burnout" brauchen, hängt von einigen Faktoren ab (Neulinge greifen auf jeden Fall zu): Spielt Ihr nur offline oder kennt Ihr die Crashorgie bereits auswendig, erlebt Ihr trotz netter Replay-Funktion und mehr Kreuzungen wenig Neues. Seid Ihr aber Xbox-Live-Nutzer, bringen die frischen Ideen Leben in die Bude und lohnen den Zweitkauf.



360 Nach jedem Rennen könnt Ihr Eure Leistung bei einer schicken Wiederholung bewundern und Höhepunkte speichern.



360 Nachschub für Crashpiloten: Neue Rennstrecken gibt's auf der 360 nicht, aber dafür zehn neue Chaos-Kreuzungen.

NEXTGEN-FAKTOR

Einen Quantensprung zur ohnehin starken Vorlage macht die Optik nicht – Verbesserungen gibt es vor allem bei den Automodellen zu bewundern.

TV vs HDTV

Auf normalen Fernsehern wird Vollbild unterstützt. Die Grafik sieht auch hier großartig aus, die kleinen Details verlieren sich aber etwas.

Genre: Rennspiel
Schwierigkeit: mittel

Spieler

Konfiguration	Spieler max.
Am Einzelsystem	2
Via Linkkabel	6
Online	6
System	360

USK-Rating  **Preis:** ca. 70 Euro

E/D deutsche Sprachausgabe, deutsche Bildschirmtexte

Veröffentlichung:
360 März
PS2 bereits erhältlich (90%, MAN!AC 11/05)
Xbox bereits erhältlich (90%, MAN!AC 10/05)
NGC keine Umsetzung geplant

Entwickler: Criterion, USA
Hersteller: Electronic Arts
Website: www.electronicarts.de

Pro
+ dezent aufpolierte Grafik
+ Rennen im Höllentempo
+ Traffic Attack originell und spaßig
+ gewitzter Rivalitätsaspekt online
+ zehn neue Crashkreuzungen

Contra
– musikalischer EA-Trax-Einheitsbrei

Alternativen:

PS2	187 Ride or Die (77%, MAN!AC 10/05)
Xbox	187 Ride or Die (77%, MAN!AC 10/05)
NGC	Burnout 2: Point of Impact (88%, MAN!AC 07/03)

Burnout Revenge

Xbox 360
Grafik 82 %
Sound 78 %
90% Spielspaß

Krachiger Arcade-Raser mit viel Zerstörungsspaß und feinen Ergänzungen im Online-Teil.

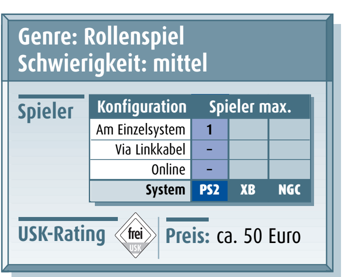


Atelier Iris: Eternal Mana



PS2 Was mag wohl in der Kiste sein? Es gibt jede Menge Schätze zu finden!



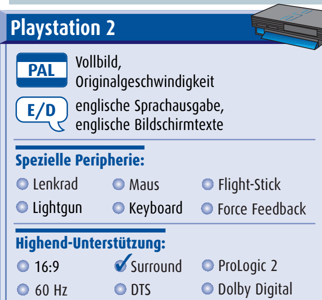


Genre: Rollenspiel
Schwierigkeit: mittel

Spieler

Konfiguration	Spieler max.		
Am Einzelsystem	1		
Via Linkkabel	–		
Online	–		
System	PS2	XB	NGC

USK-Rating: frei | Preis: ca. 50 Euro

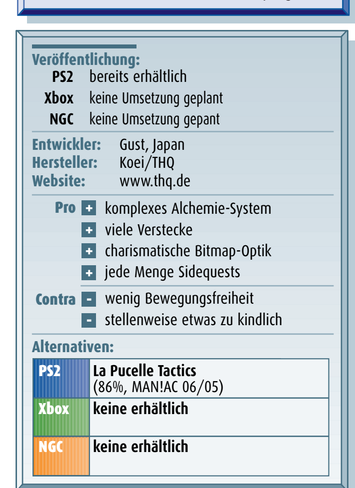


Playstation 2

PAL: Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D: englische Sprachausgabe, englische Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie:
- Lenkrad
- Maus
- Flight-Stick
- Lightgun
- Keyboard
- Force Feedback

Highend-Unterstützung:
- 16:9
- ✓ Surround
- ProLogic 2
- 60 Hz
- DTS
- Dolby Digital



Veröffentlichung:
- PS2: bereits erhältlich
- Xbox: keine Umsetzung geplant
- NGC: keine Umsetzung gepant

Entwickler: Gust, Japan
Hersteller: Koei/THQ
Website: www.thq.de

Pro
+ komplexes Alchemie-System
+ viele Verstecke
+ charismatische Bitmap-Optik
+ jede Menge Sidequests

Contra
- wenig Bewegungsfreiheit
- stellenweise etwas zu kindlich

Alternativen:

PS2	La Pucelle Tactics (86%, MAN!AC 06/05)
Xbox	keine erhältlich
NGC	keine erhältlich



Atelier Iris: Eternal Mana

Playstation 2
Grafik 65 %
Sound 78 %
76 % Spielspaß

Einfach gestricktes Bilderbuch-Rollenspiel in traditionellem Rundengewand.



PS2 Bei der Extrasuche kraxelt Ihr über zahlreiche Dächer und Mauern von Kavoc. Kisten dienen oft als Kletterstufe: Passt auf, bevor Ihr sie zerstört.





PS2 In den Kämpfen beschwört Klein spektakuläre Zaubereffekte.

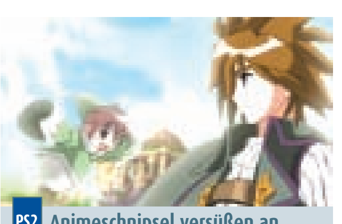
Nippon Ichi entwickelt sich zum Spezialisten für traditionelle Pixelkunst: Nach den drei Kulleraugen-Strategiespielen um "Disgaea" kommen jetzt auch Rollenspieler in den Genuss fabelhafter Bitmap-Wesen. Wie die anderen Abenteuer spielt "Atelier Iris" in einer recht übersichtlichen Welt: Alles dreht sich um die Stadt Kavoc, in der sich der Held Klein, seine Freundin Lita und wechselnde Party-Mitglieder niederlassen.

Klein ist ein Alchemist und sucht stets nach dem Mana für allerlei Elemente, mit dem sich Zauber und exotische Items erschaffen lassen. Diese liefert er an die örtlichen Geschäfte, die sich wiederum durch seltene Waren ein Namen machen.

Kraxelt zum Schatz!

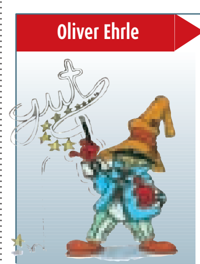
Die knappe Oberwelt führt nur zu wenigen Lokalitäten wie Festung, Turm und Wald, denn die Handlung findet vor Ort statt. Auch bei Kleins Alchemiekarriere verlässt sich Nippon Ichi auf bewährte Heldenziele: Natürlich gibt es weitere Alchemisten, die mit ihren Kräften und magischen Reliquien allerlei Unheil anrichten wollen. Trotzdem gibt es in "Atelier Iris" jede Menge zu grübeln: Mit Kleins Hüpfkünsten und dem Schmetterzauber entdeckt Ihr in den Bitmap-welten komplizierte Kletterpfade, die Euch über Dächer und Vorsprünge bis in den letzten Winkel der zwei bis drei Bildschirme großen Schauplätze führen – trotz 2D-Grafik müsst Ihr also dreidimensional denken! Neben Alchemie und Story erplaudert Ihr in Kavoc zudem knapp drei Dutzend Sidequests, in denen Ihr etwa Fische oder einen feigen Dieb fangt.

Beim Erforschen der Schauplätze auf der Oberwelt und in den Gewölben unter Kavoc trefft Ihr auf allerlei Monster, die Ihr in unkomplizierten Rundenkämpfen vermöbelt. Gruppentreffer und Zauberei sorgen für taktische Abwechslung: Ihr müsst mit Elementen haushalten, denn nur an der Oberfläche könnt Ihr z.B. Blumen und Früchten ihre individuellen Manakräfte entziehen. Dabei werden Neulinge optimal in die Kunst der Alchemie eingeführt: Umfangreiche Tutorials und witzige, wenn teils auch kindliche Dialoge erklären Euch alle Feinheiten der ungeheuerlichen Wissenschaft. *oe*

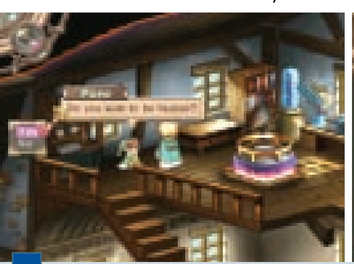


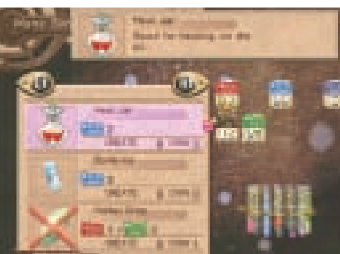
PS2 Animeschnipsel versüßen an ausgesuchter Stelle die Handlung.

Oliver Ehrle



"Atelier Iris" ist ein unkompliziertes Spaß-Abenteuer, das vor allem Retro-Fans anspricht: Wie bei früheren Bitmap-Abenteuern von Nippon Ichi lasst Ihr Euch von charismatischen Figuren unterhalten, die dank eines kniffligen Magiesystems auch Euren Grips fordern. Das Rollenspiel bietet mit den vielen Suchaufgaben und Kraxeleien aber mehr Action. Fans von "Final Fantasy" & Co. werden sich in den wenigen Schauplätzen allerdings eingeengt fühlen. Viele Plaudereien wirken zudem etwas gestreckt, weil Eure Helden bei jeder zweiten Behauptung noch mal nachfragen müssen: "Ich bin ein Geist!" - "Bist Du wirklich ein Geist?" – "Ja, bin ich." – da müsst Ihr schon mal gähnen. Trotzdem: "Atilier Iris" mischt aus Charme, Taktik und etwas Action ein vergnügliches Abenteuer.





PS2 In Kavoc bezieht Ihr ein eigenes Haus (links): Hier könnt Ihr heilen, speichern und mit dem Kessel neue Objekte erstellen (rechts) - sucht die nötigen Zutaten!

Himmel und Huhn



NGC Ein rasanter Röhren-Ritt bringt Euch schneller ans Ziel!

PS2 Drückt die angezeigten Buttons rechtzeitig, um einen Hit zu landen!

PS2 Die nervigen Roboter-Hühner zerdeppert Ihr per Jojo. Achtung: Wer das falsche Angriffsmoment verpasst, verliert kostbare Energie-Eier!

Kaum läuft Disneys erster Computer-animierter Trickfilm aus eigener Manufaktur (also ohne Beteiligung Pixars) in den Kinos, steht auch schon das passende Spiel in den Regalen. Die altbekannte Geschichte: Ein hoffnungsloser Loser wird zum Helden.

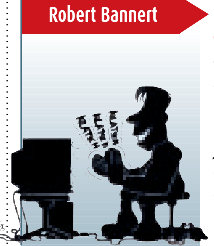
Diesmal ist's ein Angst-Hähnchen, das in Rekordzeit vom schmächtigen Dreikäsehoch zum gefeierten Weltenretter avanciert. Aber bevor Junior sich so richtig hochleben lassen darf, muss er viel über sich ergehen lassen, denn hier wird nicht nur die Verteidigung gegen außerirdische Aggressoren zum echten Abenteuer – selbst der Weg in die Schule entpuppt sich als Hindernisparcours, und vor der Teilnahme am Baseball-Cup steht die Odyssee-gleiche Suche nach den Einzelteilen Eurer Uniform.

Ebenso simpel wie der Film, aber nicht weniger effektiv ist die Steuerung geraten: Junior wetzt – stilecht im hektischer Hühner-Gangart – durch sonnige und knallbunte Wälder, erforscht die schrägen Comic-Bauten seiner Heimatstadt, macht das Schulgelände unsicher und nimmt schlussendlich sogar im Raumschlachten-Simulator eines Ufos Platz.

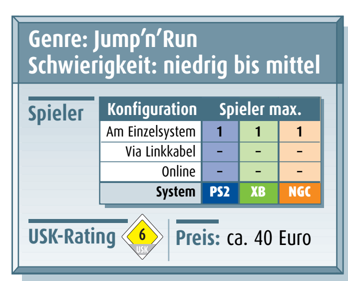
Die Steuerung ist so klassisch wie der Held mickrig: Euer Hähnchen hüpft von Stein zu Stein, erreicht mittels Doppelsprung höher gelegene Regionen und bemüht in besonders kniffligen Situationen sein Jojo. Mit diesem zerlegt er nicht nur die rasselnden Roboter-Hühnchen einer missgünstigen Mitschülerin – Euer Federvieh krabbelt damit auch wie ein Äffchen Stangen empor oder schwingt sich an Fahnenmasten auf Simse. Und könnt Ihr Eure Wunderwaffe erst mit extraterrestrischer Energie speisen, dann wird das Kinder-Gimmick zum regelrechten Vernichtungswerkzeug. Haltet den Aktions-Button gedrückt, um Euer Spielzeug aufzuladen – und lasst ihn wieder los, um es mit Überschallgeschwindigkeit davon schnellen zu lassen und so selbst massive Felsbrocken zu zerbröseln. Aber auch Juniors Clique gibt Gas – und zwar hinter dem Steuer einer rundlichen Rostlaube: Fahrt mit dem Auto Zeitungen aus, sammelt die Einzelteile eines Schweinetrogs und beschießt die Haustüren mit Knuspergebäck! *rb*

XB Multifunktions-Tool: Euer Jojo eignet sich auch zum Klettern.

Robert Bannert



Nach zahlreichen mittelprächtigen bis gurkigen Spielen zeigt Disney endlich wieder, wie ein spaßiges Jump'n'Run auszusehen hat! Der ausgereifte Mix aus kniffliger Hopserei und wenigen, auflockernden Minigames beschreitet gelungen den schmalen Hüpfspiel-Grat aus lockerem Herumstöbern und den Pad-Zerstörungstrieb provozierenden Frust-Passagen. Außerdem zeigt man eindrucksvoll, dass ein solides Jump'n'Run keine fremden Genre-Einflüsse wie Waffen-Händler oder endlose Schleich- und Lauer-Einlagen braucht, um zu funktionieren. Der einzige Rüffel, den sich das wunderschöne und flotte Abenteuer gefallen lassen muss, gilt der viel zu hektischen und schwer kontrollierbaren Gangart Juniors – vor allem auf PS2 und Gamecube.

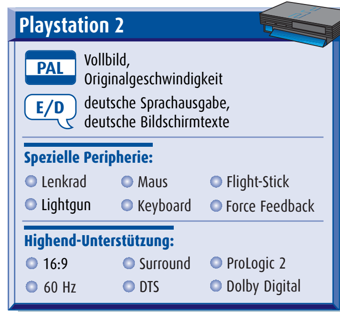


Genre: Jump'n'Run
Schwierigkeit: niedrig bis mittel

Spieler

Konfiguration	Spieler max.		
Am Einzelsystem	1	1	1
Via Linkkabel	–	–	–
Online	–	–	–
System	PS2	XB	NGC

USK-Rating 6 | Preis: ca. 40 Euro

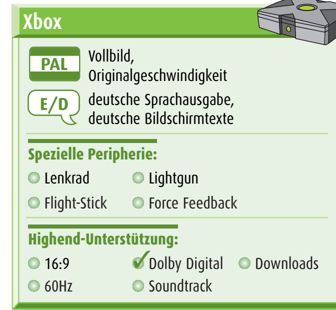


Playstation 2

PAL: Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D: deutsche Sprachausgabe, deutsche Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie:
Lenkrad, Maus, Flight-Stick, Lightgun, Keyboard, Force Feedback

Highend-Unterstützung:
16:9, Surround, ProLogic 2, 60 Hz, DTS, Dolby Digital



Xbox

PAL: Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D: deutsche Sprachausgabe, deutsche Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie:
Lenkrad, Lightgun, Flight-Stick, Force Feedback

Highend-Unterstützung:
16:9, ✓ Dolby Digital, Downloads, 60Hz, Soundtrack



Gamecube

PAL: Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D: deutsche Sprachausgabe, deutsche Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie:
Lenkrad, GBA-Link, Keyboard, Card-e-Reader

Highend-Unterstützung:
16:9, Dolby Surround, 60Hz, ProLogic 2



Himmel und Huhn

System	Grafik	Sound	Spielspaß
Playstation 2	79 %	76 %	75 %
Xbox	78 %	76 %	76 %
Gamecube	78 %	76 %	75 %

Einfach, aber gut: hochmotivierendes und schnörkelloses Jump'n'Run nach Disney-Vorlage.

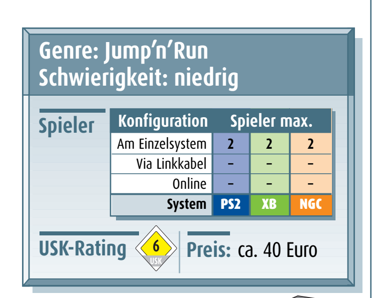




Gamecube



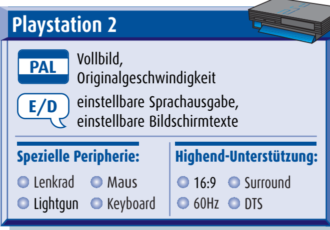
Tak Die große Juju-Jagd



Genre: Jump'n'Run
Schwierigkeit: niedrig

Spieler	Konfiguration	Spieler max.		
	Am Einzelsystem	2	2	2
	Via Linkkabel	–	–	–
	Online	–	–	–
	System	PS2	XB	NGC

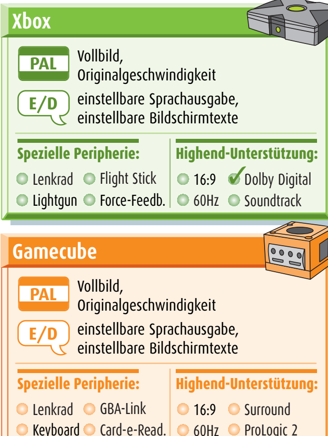
USK-Rating 6 | Preis: ca. 40 Euro



Playstation 2

PAL: Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D: einstellbare Sprachausgabe, einstellbare Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie:		Highend-Unterstützung:	
Lenkrad	Maus	16:9	Surround
Lightgun	Keyboard	60Hz	DTS



Xbox

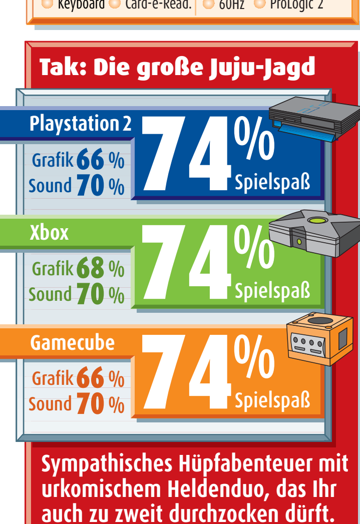
PAL: Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D: einstellbare Sprachausgabe, einstellbare Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie:		Highend-Unterstützung:	
Lenkrad	Flight Stick	16:9	✔ Dolby Digital
Lightgun	Force-Feedb.	60Hz	Soundtrack

Gamecube

PAL: Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D: einstellbare Sprachausgabe, einstellbare Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie:		Highend-Unterstützung:	
Lenkrad	GBA-Link	16:9	Surround
Keyboard	Card-e-Read.	60Hz	ProLogic 2



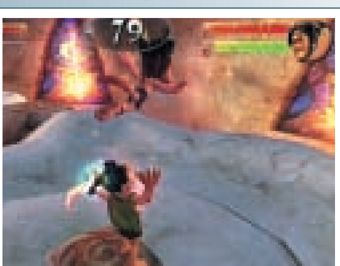
Tak: Die große Juju-Jagd

Playstation 2 – Grafik 66 % – Sound 70 % – 74 % Spielspaß

Xbox – Grafik 68 % – Sound 70 % – 74 % Spielspaß

Gamecube – Grafik 66 % – Sound 70 % – 74 % Spielspaß

Sympathisches Hüpfabenteuer mit urkomischem Heldenduo, das Ihr auch zu zweit durchzocken dürft.





NGC Lok schleudert Tak in die Lüfte, zu zweit geht's im Splitscreen ran (unten).

Von wegen Urlaub! Nicht einmal zwölf Monate, nachdem Schurke Tlaloc vom Angesicht der Erde getilgt wurde, ziehen Tak und Lok erneut aus, die Ehre des Pupanunu-Stammes zu verteidigen. Im Wettstreit mit anderen Völkchen wie den Omazonen oder den Jibba-Jabbas gilt es, durch herausragende Leistungen die Gunst des Mond-Jujus zu gewinnen.

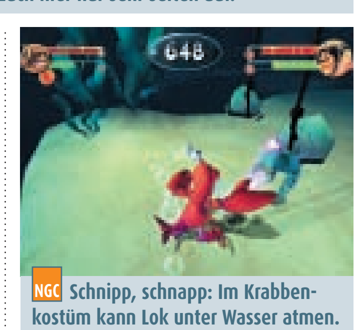
Ganz in der Tradition des Vorgängers wollen zahlreiche Urwälder, Tempelkomplexe oder Hügellandschaften unversehrt durchquert werden – genretypische Hüpfeinlagen, einfache Schalterrätsel und grimmiges Feindvolk haben aber etwas dagegen. Also packt Tak den Knüppel aus und zieht Steingolem oder Krabbelmonster einen Scheitel. Erst wenn alle Feinde eines Areals erledigt sind, öffnet sich das Portal in die nächste Welt – Davonlaufen gilt also nicht!



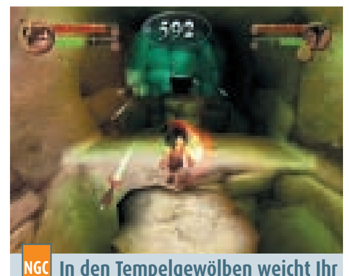
NGC Himmlische Aussichten: Die sphärische Zwischenwelt ist die schickste Umgebung in "Tak 3" – leider haltet Ihr Euch hier nur sehr selten auf.

Gemeinsam stark

Lenkt Ihr Tak über die grünen Auen, übernimmt die KI die Steuerung Eures Begleiters. Ein Tastendruck genügt, und Ihr tauscht die Rollen. Trumpfkarte des ungleichen Insulaner-Duos ist das kontextsensitive Teamwork. Während Fliegengewicht Tak mit Magie umzugehen weiß und sich im Wasser pudelwohl fühlt, ist der tumbe Lok ein wahrer Klettermaxe und Nahkampfexperte. Geht's also mal nicht weiter, gebt Ihr Eurem Kameraden via Pad das Kommando zum Stehenbleiben und sucht nach einer Lösung. Meist ist diese schnell gefunden: Lok schleudert Tak auf einen hohen Vorsprung, dieser zaubert anschließend eine Brücke herbei, die den Kollegen ans sichere Ufer bringt. Stöpselt Ihr ein zweites Pad an die Konsole, erlebt Ihr das komplette Abenteuer sogar im Zweispieler-Splitscreen – Reaktionstest-Minispiele, "Destruction Derby"-Klon und Tauchausflug inklusive. *ms*



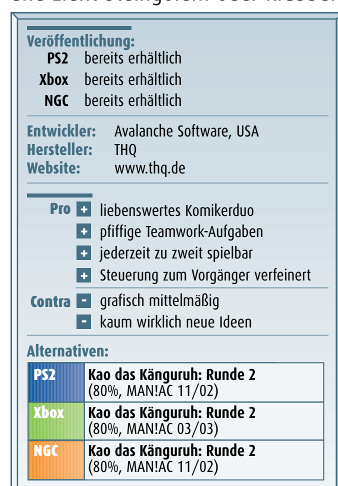
NGC Schnipp, schnapp: Im Krabbenkostüm kann Lok unter Wasser atmen.



NGC In den Tempelgewölben weicht Ihr tückischen Giftpfeil-Fallen aus.



PS2 Chaotisch: In einer Minispiel-Runde wartet ein simples Kart-Deathmatch.



Veröffentlichung:

PS2	bereits erhältlich
Xbox	bereits erhältlich
NGC	bereits erhältlich

Entwickler:	Avalanche Software, USA
Hersteller:	THQ
Website:	www.thq.de

Pro
- liebenswertes Komikerduo
- pfiffige Teamwork-Aufgaben
- jederzeit zu zweit spielbar
- Steuerung zum Vorgänger verfeinert

Contra
- grafisch mittelmäßig
- kaum wirklich neue Ideen

Alternativen:

PS2	Kao das Känguruh: Runde 2 (80%, MAN!AC 11/02)
Xbox	Kao das Känguruh: Runde 2 (80%, MAN!AC 03/03)
NGC	Kao das Känguruh: Runde 2 (80%, MAN!AC 11/02)

Matthias Schmid



Mit Tak und Lok lach' ich immer wieder gerne! Das liebenswerte Komiker-Doppelpack glänzt mit witzigen Dialogen und herrlich dämlichen Zwischensequenzen, in denen Lok der Dummheit eines Homer Simpson gefährlich nahe kommt. Während die professionelle Sprachausgabe diesen Effekt unterstreicht, nervt die ständig wiederkehrende Hintergrundmusik empfindliche Lauscher nach kurzer Zeit. Spielerisch haben sich die beiden Hüpfbrüder seit dem zweiten Teil erheblich weiterentwickelt: Die Steuerung ist weniger schwammig, der virtuelle Kameramann fast immer Herr der Lage. Dass Ihr in den ständig wiederkehrenden Kampfeinlagen gegen nur wenige Gegnertypen antreten dürft, ist aufgrund der sonstigen Vielfalt zu verschmerzen: Freut Euch auf ein aufgestocktes Aktionspotenzial dank neuer Fähigkeiten und Zaubertränke oder reitet auf Nashorn und Elefant durch die bunten Welten – dank vorbildlichem Zweispieler-Modus auf Wunsch auch mit einem Kumpel. Technisch hätte ich mir allerdings mehr erwartet: Die verwaschenen Texturen erreichen kaum das Niveau des Vorgängers, zudem ruckelt's auch noch manchmal.

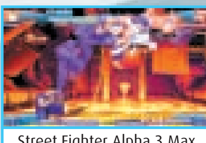


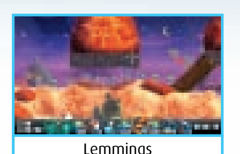


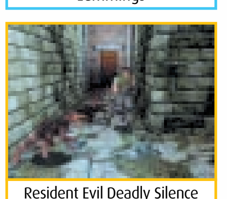



Willkommen zu MAN!AC Mobile! In unserem Handheld-Bereich präsentieren wir Euch monatlich News, Previews und Tests aus der Welt des mobilen Spielens.

Tragbare Konsolen und Spiele kommen überwiegend in anderen Situationen zum Einsatz als die großen Heimgeräte – wer hat schon einen Fernseher bei der Flug- oder Busreise dabei? Außerdem locken die neuen Handhelds mit ganz individuellen Funktionen – diesen Tatsachen tragen wir mit speziellen Test-Elementen Rechnung (siehe unten).


Street Fighter Alpha 3 Max


Lemmings


Resident Evil Deadly Silence


Alles zum GP2X auf Seite 93


Previews

Inhalt

Sony PSP

ATV Offroad Fury: Blazin' Trails 97
Breath of Fire 3 99
FIFA Street 2 96
Key of Heaven 99
Lemmings 96
Mega Man Maverick Hunter X 96
Metal Gear Acid 2 92 (Preview)
Metal Gear Solid: Digital Comic 92 (Preview)
MX vs. ATV Unleashed: On the Edge 97
Rengoku: Tower of Purgatory 98
Silent Hill Experience 92 (Preview)
Street Fighter Alpha 3 Max 98

Game Boy Advance

Himmel und Huhn 95
Tak: Die große Juju-Jagd 95

Nintendo DS

Phoenix Wright: Ace Attorney 97
Resident Evil Deadly Silence 94
Sega Casino 98
Tao's Adventure: Curse of the... 92 (Preview)

Highlight-Top-10 – Nintendo DS

	Spielename	Wertung	Test
1	Mario Kart DS	91%	12/05
2	Advance Wars: Dual Strike	90%	10/05
3	Mario und Luigi: Zusammen durch...	90%	03/06
4	Castlevania: Dawn of Sorrow	90%	11/05
5	Super Mario 64 DS	88%	04/05
6	Nintendogs	87%	11/05
7	Sonic Rush	85%	01/06
8	**Resident Evil Deadly Silcence**	**85%**	neu
9	Tony Hawk's American Sk8land	85%	02/06
10	FIFA 06	84%	12/05

Highlight-Top-10 – Game Boy Advance

	Spielename	Wertung	Test
1	The Legend of Zelda: A Link to the P.	94%	04/03
2	Yoshi's Island: Super Mario Adv. 3	93%	12/02
3	Final Fantasy Tactics	91%	12/03
4	Mario & Luigi: Superstar Saga	90%	01/04
5	Fire Emblem: The Sacred Stones	90%	09/05
6	Golden Sun: Die verlorene Epoche	90%	10/03
7	Advance Wars 2	89%	11/03
8	Metroid Fusion	89%	01/03
9	Pokémon Smaragd	87%	11/05
10	Final Fantasy 1&2: Dawn of Souls	87%	01/05

Highlight-Top-10 – Sony PSP

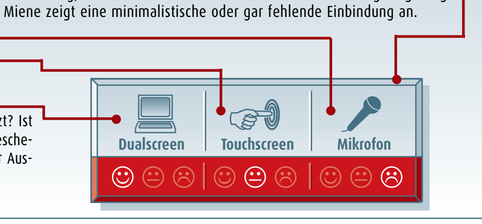
	Spielename	Wertung	Test
1	Grand Theft Auto: Liberty City Stories	91%	01/06
2	Ridge Racer	90%	10/05
3	Burnout Legends	90%	11/05
4	Virtua Tennis: World Tour	89%	10/05
5	**Street Fighter Alpha 3 MAX**	**89%**	neu
6	Prince of Persia Revelations	88%	02/06
7	Wipeout Pure	86%	10/05
8	DTM Race Driver 2	86%	10/05
9	Exit	85%	03/06
10	WWE SmackDown vs. RAW 2006	85%	02/06

Mikrofon:
Reagiert der DS auf Lautäußerungen oder stellt er sich taub? Erkennt er einzelne Wörter oder wird lediglich der Stimmeinsatz an sich abgefragt?

DS-Details:
In diesem Kasten gehen wir bei jedem Test für den DS darauf ein, wie gut die einzigartigen Möglichkeiten des neuen Nintendo-Handhelds genutzt werden. Ein lachendes Gesicht entspricht einer idealen bzw. sehr guten Ausnutzung, neutral steht für einen soliden Einsatz und die grießgrämige Miene zeigt eine minimalistische oder gar fehlende Einbindung an.

Touchscreen:
Klappt die Handhabung mit Daumen bzw. Stylus? Werden Steuerungsvarianten geboten, die mit Knöpfen und Digikreuz nicht so gut oder gar nicht nutzbar wären?

Dualscreen:
Werden die beiden Bildschirme genutzt? Ist das zweite Display relevant ins Spielgeschehen eingebunden oder dient es nur zur Auslagerung von langweiligen Statistiken?





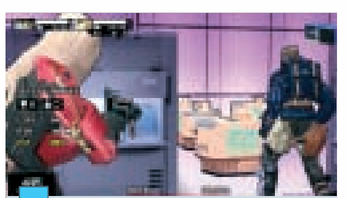
Das Zeitmanagement eines Handheld-Spielers will knallhart kalkuliert sein: Euch bleibt nur wenig Spielzeit, z.B. morgens im Zug zur Schule oder zur Arbeit? Kein Problem! Wir testen die wichtigsten Titel auf den schnellen Spaß zwischendurch, schildern Eindrücke, Erlebnisse und Erfahrungen aus 20 Minuten Spieldauer. Das können die ersten Gehversuche in unbekanntem Terrain, witzige Beobachtungen oder einfach eine simple Analyse des Spielablaufs während dieser kurzen Spanne sein.



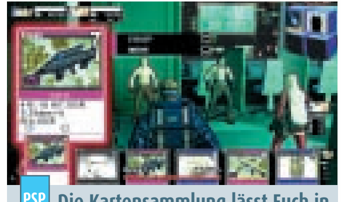
Handheld-News

Metal Gear Acid 2





PSP Denkaufgabe: Bei "MGA 2" ist taktisches Vorgehen unumgänglich.



PSP Die Kartensammlung lässt Euch in heiklen Situationen nicht im Stich.

"Metal Gear Acid 2" beruht auf dem Karten-basierten Kampf- und Bewegungssystem des Vorgängers. Dabei fällt die verbesserte, instinktive Steuerung auf: Ihr könnt Snake nun schon während der Planung des nächsten Zuges steuern. Die Anzahl der Karten hat sich mehr als verdoppelt – Euer Protagonist wählt jetzt aus knapp 500 Blättern. So stellt Ihr dem Gegner neue Fallen oder sammelt dank 'Linkage Cards' nette Boni.



MAN!AC-Prognose — PSP

Entwickler:	Konami, Japan
Hersteller:	Konami
Genre:	Strategie
D-Termin:	2. Quartal

Konami verbessert Snakes Strategie-Schlacht mit ausgezeichneter Steuerung und mehr Kartenpower.

Die wichtigsten Neuerscheinungen der kommenden Monate

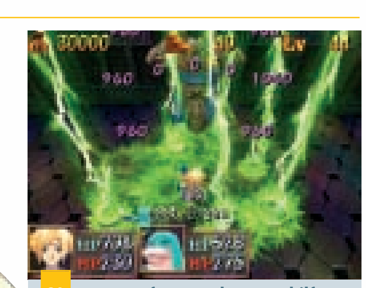
Game Boy Advance + Micro	Hersteller	Genre	Release
Drill Dozer	Nintendo	Jump'n'Run	26. Mai
Final Fantasy 4	Square-Enix	Rollenspiel	2. Quartal
Namco Museum – 50th Anniversary	Namco	Arcade	10. März
Polarium Advance	Nintendo	Geschicklichkeit	7. April
Street Racing Syndicate	Zoo Digital	Rennspiel	März
Tales of Phantasia	Namco	Adventure	31. März
Top Spin 2	Take 2	Sportspiel	7. April
Wario Ware Twisted	Nintendo	Geschicklichkeit	2. Quartal

Nintendo DS	Hersteller	Genre	Release
Animal Crossing: Wild World	Nintendo	Adventure	31. März
Electroplankton	Nintendo	Geschicklichkeit	21. April
FIFA Street 2	Electronic Arts	Sportspiel	3. März
Metroid Prime Hunters	Nintendo	Ego-Shooter	7. Mai
Phoenix Wright: Ace Attorney	Capcom	Adventure	31. März
Resident Evil Deadly Silence	Capcom	Action-Adventure	31. März
Top Spin 2	Take 2	Sportspiel	7. April
Worms: Open Warfare	THQ	Strategie	17. März

Sony PSP	Hersteller	Genre	Release
Ape Escape P	Sony	Jump'n'Run	2. Quartal
Battlefield 2: Modern Combat	Electronic Arts	Ego-Shooter	2. Quartal
Gradius Collection	Konami	Action	2. Quartal
Metal Gear Acid 2	Konami	Strategie	2. Quartal
Monster Hunter Freedom	Capcom	Action	April
Mortal Kombat Deception Unchained	Midway	Beat'em-Up	2. Quartal
SOCOM: Fireteam Bravo	Sony	Action	19. April
Splinter Cell Essentials	Ubisoft	Action-Adventure	März

Tao's Adventure: Curse of the Demon Seal

Konami hat Milchbubi Tao eine schwere Aufgabe aufgebrummt: Euer aufgeweckter Held muss die 40. Stufe des Zauberturms erklimmen und ein finsteres Scheusal bezwingen. Doch glücklicherweise tretet Ihr die mit Gefahren gespickte Reise nicht alleine an: Im Verlauf des Abenteuers findet Ihr Eier, aus denen putzige Kreaturen schlüpfen. Zieht die Viecher auf und setzt die Fähigkeiten der süßen Biester taktisch klug in den rundenbasierten Kämpfen ein. In Nebenmissionen gewinnt Ihr zudem das Vertrauen der Stadtbewohner. Wahlweise steuert Ihr das Abenteuer komplett via Touchscreen.



DS Im Kampf gegen das Böse hilft Euch ein possierliches Fabelwesen.

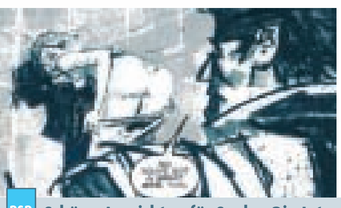


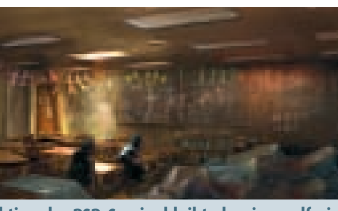
MAN!AC-Prognose — DS

Entwickler:	Konami, Japan
Hersteller:	Konami
Genre:	Rollenspiel
D-Termin:	2. Quartal

Bunter, komplett via Stylus steuerbarer Rollenspiel-Action-Adventure-Mix mit kniffligen Rätseleien und süßen Helfern.

Metal Gear Solid: Digital Comic
Silent Hill Experience





PSP Schöne Aussichten für Snake: Die Interaktion der PSP-Comics bleibt aber jugendfrei (links). Auf der "Silent Hill Experience"-UMD findet Ihr auch Trailer und Musikstücke.

Für Sonys PSP gibt es bisher Spiele, Filme und Musik. Konami erweitert das Spektrum um interaktive digitale Comics. "Metal Gear"-Erfinder Hideo Kojima haucht den digitalen Comics mit effektreichen 3D-Animationen Leben ein, gepinselt werden die stylischen Comics von Ashley Wood (u.a. "Spawn").

Auf der "Silent Hill Experience"-UMD findet Ihr neben einem Comic zusätzlich Interviews mit den Spiele-Entwicklern, einen 'Best-Of'-Soundtrack der vier Episoden und Infos zum kommenden Kinofilm. Preis und Veröffentlichungstermin stehen noch nicht fest. Sicher ist nur, dass Ihr kein 'echtes' Spiel für Eure PSP bekommt.

GP2X – die zweite Handheldgeneration aus Korea

Aufmerksame MAN!AC-Leser erinnern sich: Vor gut zwei Jahren stellten wir den GP32 vor – ein multimediafähiges Handheld aus dem koreanischen Hause Gamepark. Ende 2005 wagten die Asiaten nun den zweiten Vorstoß auf den Mobilmarkt: GP2X heißt die bisher nur über den Online-Fachhandel erhältliche Wunderwaffe. Wir haben uns die Kiste gesichert und auf Herz und Nieren geprüft.

Größenmäßig rangiert der GP2X zwischen zugeklapptem DS und Sonys PSP, liegt ordentlich in der Hand und ist solide verarbeitet. Sorgen machen Display und Steuerknüppel: Der Bildschirm kann sich nicht mit dem brillanten PSP-Screen messen, der Stick strapaziert mit schwammiger Handhabung Eure Nerven – Gamepark verspricht aber, dieses Problem durch ein Hardware-Update zu beheben. Um auf eine Laufzeit von sechs Stunden Mobilspaß zu kommen, packt Ihr hochwertige Akkus in den Slot auf der Rückseite.

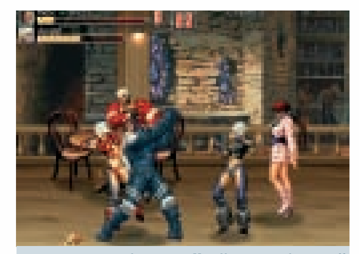




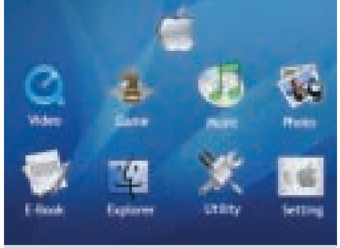
Musikgenuss unterwegs? Stöpselt Eure Kopfhörer in den GP2X, startet die MP3-Wiedergabe und los gehts!

Was kann der GP2X?

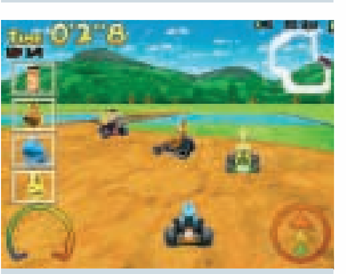
Gleich vorneweg: Wer in dem mattschwarzen Koreaner einen echten Konkurrenten zu DS oder PSP sucht, ist auf dem Holzweg. Kommerzielle Spiele sind bis dato keine erhältlich, Ankündigungen machen sich fast ebenso rar. Stattdessen trumpft das Handheld in puncto Multimedia-Vielfalt auf. Filme, MP3s, E-Books oder Urlaubsbilder ladet Ihr via USB-Anschluss oder Kartenleser vom PC auf die SD-Karte – ohne Computer und Internetzugang seid Ihr aufgeschmissen. Darüber hinaus lockt das offene Betriebssystem – Linux sei Dank. Die wachsende Fangemeinde des Koreaners besteht aus umtriebigen Heimentwicklern und experimentierfreudigen Programmierern. Egal ob (rechtlich zwiespältige) Emulation nahezu aller Oldie-Konsolen, Tech-Demos, Flashplayer, PDF-Viewer oder zahlreiche Freeware-Spiele (u.a. Sudoku, Othello) – nahezu jede denkbare Anwendung wurde bereits umgesetzt. Wer sich also intensiv mit dem Koreaner beschäftigt, findet eine Fülle interessanter Anwendungsmöglichkeiten – wer problemlosen Spielspaß und Must-Have-Titel sucht, greift weiterhin zu DS und PSP.



Das semi-professionelle "Beats of Rage" klaut bei bekannten Beat'em-Ups.



Auch neue Skins und Hintergründe findet Ihr zum Download im Web.



Die Franzosen von int13 kündigten unter anderem die Fun-Flitzer "Crazy Kart 1&2" für den GP2X an.

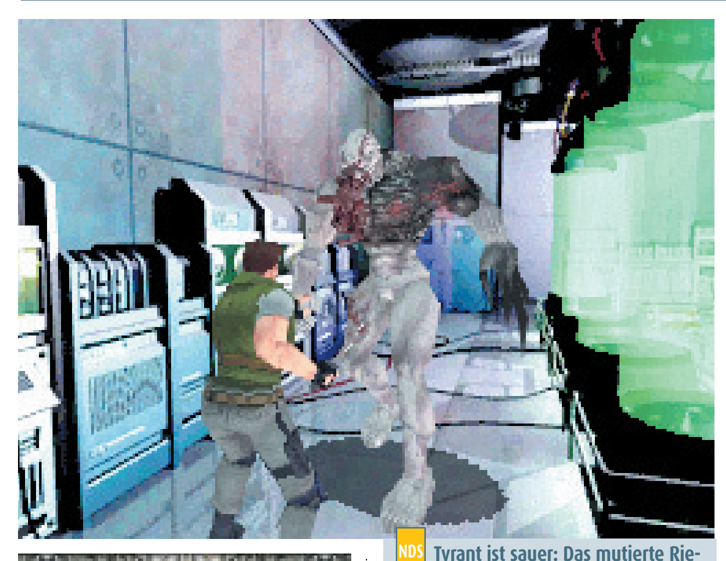


GP2X-F100

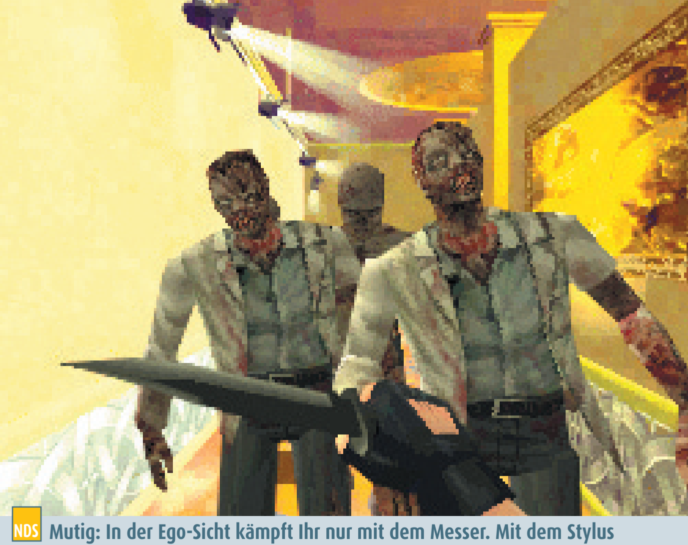
Größe (BxHxT):	144 x 83 x 34 mm
Gewicht:	161 Gramm (ohne Batterien)
Bildschirm:	3.5" TFT (88 mm), 4:3
Prozessor:	2 x 200 MHz Dual-Core
Arbeitsspeicher:	64 MB RAM
Auflösung:	320 x 240
Schnittstellen:	USB 2.0, SD-Karte
Multimedia-Formate:	MPEG 4, DivX, MP3, JPG, BMP
Preis:	185 Euro
Bezugsquelle:	www.gp2x.de

Pro:	+ zahlreiche Multimedia-Anwendungen
	+ offenes System dank Linux
	+ massig kostenlose Software
Contra:	– fast keine kommerziellen Spiele
	– Display & Verarbeitung mittelmäßig
	– zeitintensive Einarbeitung

Resident Evil Deadly Silence

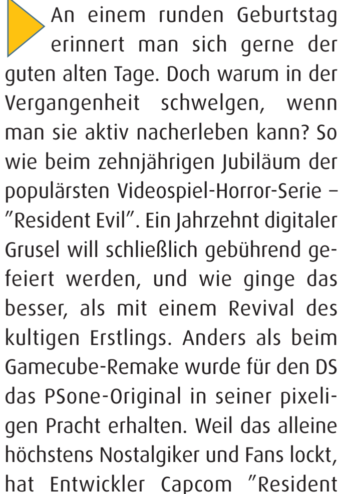


NDS Tyrant ist sauer: Das mutierte Riesenbaby wurde als Endgegner abgelöst.



NDS Mutig: In der Ego-Sicht kämpft Ihr nur mit dem Messer. Mit dem Stylus bestimmt Ihr Richtung und Stärke der Stiche.

NDS Die neuen Rätsel sind ganz auf Stylus-Einsatz ausgelegt.



Der obere Schirm zeigt die Karte und den Gesundheitszustand an, das Spielgeschehen konzentriert sich stets unten. Gesteuert wird mit den Tasten, zum Kämpfen aus der Ego-Sicht und beim Rätselraten benutzt Ihr den Stylus. Gelegentlich dürft Ihr auch ins Mikro pusten, etwa um Kerzen zu löschen.


Dualscreen


Touchscreen


Mikrofon

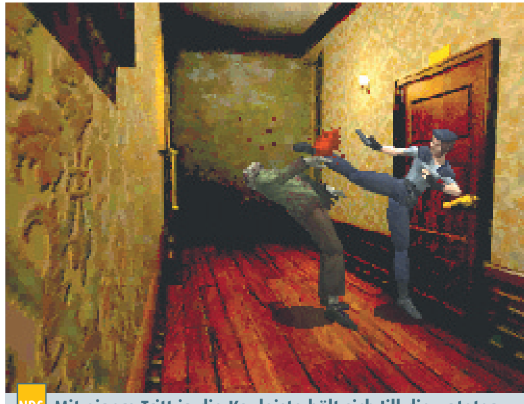
An einem runden Geburtstag erinnert man sich gerne der guten alten Tage. Doch warum in der Vergangenheit schwelgen, wenn man sie aktiv nacherleben kann? So wie beim zehnjährigen Jubiläum der populärsten Videospiel-Horror-Serie – "Resident Evil". Ein Jahrzehnt digitaler Grusel will schließlich gebührend gefeiert werden, und wie ginge das besser, als mit einem Revival des kultigen Erstlings. Anders als beim Gamecube-Remake wurde für den DS das PSone-Original in seiner pixeligen Pracht erhalten. Weil das alleine höchstens Nostalgiker und Fans lockt, hat Entwickler Capcom "Resident Evil" mit neuen Spielelementen für den DS fit gemacht.

Ego-Horror

Bei Story und Spielprinzip hat sich nichts geändert: Auch im Miniformat gehen die S.T.A.R.S.-Agenten Jill Valentine und Chris Redfield einer Zombie-Invasion in den Wäldern um Raccoon City nach. Das Spielgeschehen wird dabei klassisch aus festen Kameraperspektiven eingefangen. Neu sind die Ego-Intermezzi des 'Wiedergeburt'-Modus: Hin und wieder wechselt das Spiel die Ich-Perspektive und Ihr kämpft nur mit dem Messer bewaffnet via Stylus gegen die Monster. Dann tretet Ihr zwar auf der Stelle, mit der richtigen Stichtechnik meistert Ihr aber selbst die echsenartigen Hunter ohne Energieverlust. Dem Gros der mutierten Laborkreaturen macht Ihr in der Third-Person-Ansicht den Garaus und bekommt als Hilfestellung deswegen eine automatische Zielfunktion mitgeliefert. Schließlich seid Ihr ausreichend damit beschäftigt, die Charaktere via hakeliger Tastensteuerung durch die Renderkulissen zu bugsieren. Zumindest in puncto Fersengeld geben sind Eure Protagonisten unschlagbar, beherrschen sie doch eine schnelle 180°-Drehung.



NDS Mund-zu-Mikro-Beatmung: Durch gefühlvolles Pusten belebt Ihr Euren verletzten Kameraden wieder.



NDS Mit einem Tritt in die Kauleiste hält sich Jill die untoten Verehrer vom Hals. Auch Chris beherrscht diese Abwehrtaktik.

Außer als scharfkantiges Mordinstrument leistet der Stylus vor allem beim Lösen von Rätseln gute Dienste. Ob Zahlencodes kombinieren, die Uhrzeit einstellen oder einer Schallplatte Musik entlocken – der Touchscreen findet im Laufe des Abenteuers vielfach Verwendung. Dabei müssen selbst alte "Resi"-Hasen ihre grauen Gehirnzellen anstrengen, denn die Entwickler haben nebst frischen Knobeleien auch bekannte Kopfnüsse umgestaltet. Beispiel gefällig? Der Rüstungssaal im Herrenhaus: Beim Öffnen der Vitrine strömen nun keine giftigen Dämpfe mehr aus, stattdessen gilt es, eine Waagschale mit Hilfe fünf farbiger Klunker ins Gleichgewicht zu bringen. Andernorts müsst Ihr statt Hirnschmalz Eure Beine beanspruchen, wenn ein gesuchtes Objekt nicht mehr am angestammten Platz liegt. Zum Wandern neigen auch die Monster: So laufen Euch bereits im Garten und nicht erst im Labor die an den Wänden kraxelnden Insekten über den Weg. Die größte Überraschung hat sich Capcom aber für den Schluss aufgehoben: Erinnert Ihr Euch noch an den haarlosen, mit einer riesigen Klaue ausgestatteten Tyrant? Der haust zwar immer noch in einem Tank im unterirdischen Forschungstrakt, den Endkampf bestreitet Ihr jedoch gegen ein anderes Ungetüm.



NDS Im Multiplayer seht Ihr Euren Partner oder Gegner nur als farbiges Symbol.

Während Ihr Euch in der Storykampagne alleine durch monsterverseuchte Areale kämpft, dürft Ihr im Multiplayer-Modus mit bis zu vier Zombiejägern ran. Gespielt wird allerdings kein Deathmatch – mutierte Bestien sind auch hier der Feind –, sondern eine zeitbasierte High-Score-Jagd. Während sich die Partner bei der kooperativen Monsterhatz eine Lebensleiste sowie Gegenstände und Waffen teilen, behindern sich Kontrahenten durch den Abschuss verschiedenfarbiger Gegner. Zum Abschluss noch ein paar Worte zur deutschen Version: Zwar platzen auch hier Zombieköpfe und das rote Pixelblut fließt in Strömen, die Introsequenz wurde allerdings entschärft. *jw*

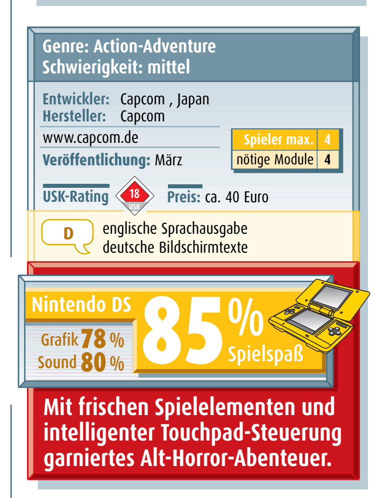
Janina Wintermayr



Fit für den DS: "Deadly Silence" lädt Nostalgiker wie Zocker-Novizen zu einer schaurig-schönen Tour durch die "Resident Evil"-Vergangenheit ein. Dass die Handheld-Version trotz des beträchtlichen Alters der PSone-Vorlage eine super Figur macht, muss den Entwicklern hoch angerechnet werden. Schließlich bürgen die neuen DS-spezifischen Elemente für Spielspaß und überraschen selbst Fans der ersten Stunde mit intelligenten Aufgaben. Die Touchscreen-Knobeleien und -Kämpfe fügen sich vorbildlich ins bestehende Abenteuer ein. Und auch der neue Multiplayer-Modus sorgt ob seines simplen aber motivierenden Spielprinzips für viel Freude. Nicht nur als glühender Anhänger der Serie kann ich "Resident Evil DS" jedem Action-Fan empfehlen.



Von wegen Horror: Als Survival-Profi meistere ich die ersten Minuten von "Deadly Silence" im Schlaf, schließlich kenne ich das PSone-Original in- und auswendig. Doch halt, was sucht die blaue, mit Farbcodes verschlossene Kiste im Speicherraum und wieso muss ich beim Uhrenrätsel im Speisezimmer die Zeiger verstellen, um an den Schlüssel zu kommen? Stolpern mir dann noch Zombies und anderes Ungetier in der Ego-Perspektive vor die Klinge, steht fest: Das Ur-"Resi" ist in der Neuzeit angekommen und macht Fans wie mich damit doppelt glücklich – zwei Bildschirme können nicht irren.



Tak: Die große Juju-Jagd



GBA Steinis und Hölzlis haut Ihr mit Magie oder Hackebeil zu Klump.

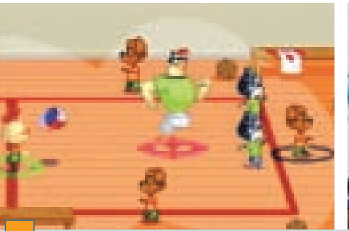


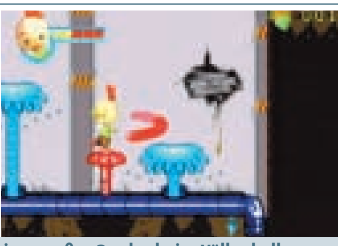
GBA Hüpft im Hühnerkostüm herum und benutzt Schafe als Trampolin.

Auch auf dem GBA wird zur 'Juju-Jagd' geblasen. Trotz neuem Entwickler nerven wie schon im Vorgänger etliche Ungereimtheiten den hübsch anzusehenden Hüpfspaß: Auf die (pfiffigen) Spezialfähigkeiten der beiden Helden kommt Ihr nur durch ödes Rumprobieren – hier hätte ein Tutorial Abhilfe geschaffen. Die Sprungpassagen bieten kaum Neues, die Steuerung dürfte genauer sein. Immerhin könnt Ihr via Tastendruck zwischen den Komikern wechseln, an etlichen Punkten auf Ihre individuellen Moves bauen oder durch das Raser-Minispiel brausen. *ms*



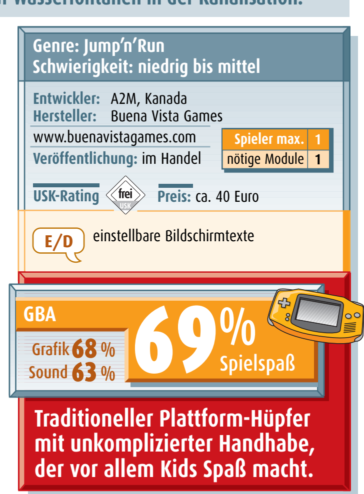
Himmel und Huhn





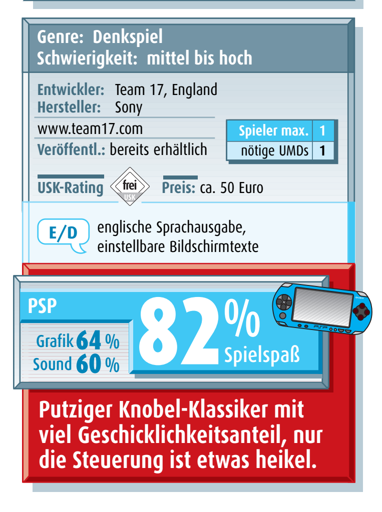
GBA Nicht zu bremsen: Links steht Euch Juniors großer Bruder beim Völkerball zur Seite. Rechts balanciert Euer Federvieh auf Wasserfontänen in der Kanalisation.

A2M setzt die großen Konsolen-Umsetzungen von Disneys erstem eigenen Computer-Trickfilm GBA-gerecht um: Aus dem aufwändigen 3D-Gehopse wird ein 16-Bit-typischer, beschwingter Seitwärts-Scroller, bei dem Ihr aufdringlichen Fotografen mit Eurem Jojo die Kamera zertrümmert, umgestürzte Mülltonnen als Trampolin entfremdet und nach der Verwandlung in ein erwachsenes Muskel-Huhn selbst massive Stahlgitter mühelos zerbröselt. Wie im großen Vorbild stehen außerdem ein spaßiges Völkerballspiel und Autorennen auf dem Programm. *rb*





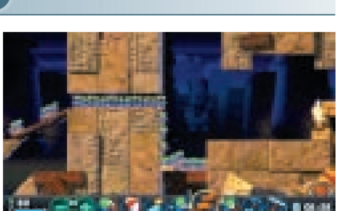
Wer sich für die ehrenhafte Tätigkeit als Lemmingretter entscheidet, hat das ideale Feld für Kurzeinsätze gewählt: Selbst die kompliziertesten Levels sind in 20 Minuten lösbar – sofern Ihr erst einmal ausgeknobelt habt, welche Tätigkeiten Ihr den Tierchen wo und wie am besten zuweist. Das wiederum kann schon mal etwas länger dauern: Je hektischer das Geschehen wird, desto mehr wünschen sich Nostalgiker eine Maussteuerung zurück. Zwar könnt Ihr auf der PSP mittels Zoom und Pausetaste die Probleme fast gänzlich umgehen, aber eine perfekte Lösung gibt es leider nicht.



Lemmings

VIDEO AUF DVD!


PSP In Reih und Glied: Lemminge laufen stur geradeaus.


PSP Sammelt sich die Herde auf engem Raum, hilft die Zoomfunktion.


PSP Ade, schöne Welt: Beim Levelabbruch gibt's den Massensuizid.

Mitte der 90er-Jahre brach auf dem Amiga die "Lemmings"-Sucht aus: Die heutigen "GTA"-Macher sorgten mit einem ebenso witzigen wie motivierenden Geschicklichkeits-Knobler dafür, dass viele Spieler ihr Herz für grünhaarige und blau gewandete Suizid-Hamster entdeckten. Inzwischen gehören die Rechte am Spiel Sony, das nun kurzerhand auf der PSP für ein Revival sorgt. Das Handheld-"Lemmings" kehrt zur Wurzel des Phänomens zurück und setzt originalgetreu den Erstling um: Alle 120 Levels sind enthalten, dazu kommen drei Dutzend Neuentwicklungen. Für weiteren Nachschub ist ebenfalls gesorgt, entweder bastelt Ihr mit einem Editor selbst Aufgaben oder holt sie aus dem Internet.

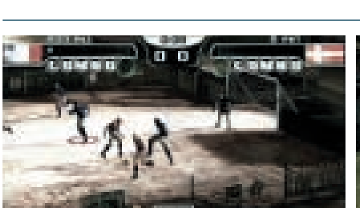
Das Konzept funktioniert wie am ersten Tag: Eure Lemming-Horde entert mittels einer Klappe die Umgebung und muss zum Ausgang dirigiert werden. Das geschieht, indem Ihr einzelnen Tieren per Knopfdruck eine Aufgabe verpasst: Lasst sie buddeln, klettern, von Klippen schweben oder Leitern bauen. Was im Original mit der Maus funktionierte, wurde bei der PSP auf Digi-Pad (Fadenkreuz-Steuerung) und Analogscheibe (Scrollen des Bildschirms) aufgeteilt, die Tätigkeiten schaltet Ihr mit den Schultertasten durch. *us*

Ulrich Steppberger

Die kleinen Knirpse muss man einfach lieb haben: Team 17 hat bei der Umsetzung des Amiga-Klassikers aus den eigenen "Worms"-Problemen gelernt und auf überflüssige 3D-Experimente verzichtet. Der klassische Bitmap-Look ist einfach am besten geeignet und sieht dank liebevoller Überarbeitung tadellos putzig aus. Am Spielablauf gibt's erwartungsgemäß nichts zu meckern, das klassische "Lemmings" funktioniert heute noch genauso gut wie früher. Zu ganz großen Jubelstürmen kann mich die PSP-Fassung aus zwei Gründen nicht hinreißen: Zum einen vermisse ich den Duell-Modus der Vorlage. Zum anderen ist die Steuerung zwar insgesamt gut angepasst, doch bei komplexen Aufgaben kommt Ihr schon mal ins Rudern – ein echter Knobelhit ist's trotzdem.

FIFA Street 2

VIDEO AUF DVD!

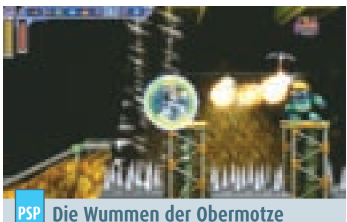

PSP Quer-Bolzen: Der Handheld-Kick behält die alte Perspektive bei.


PSP Die zwei Eins-gegen-Eins-Minispiele gibt es nur auf der PSP.

"FIFA Street 2" auf der PSP ist leider keine echte Umsetzung der 'großen' Fassung. Stattdessen diente der Erstling aus dem Vorjahr als Grundlage – lediglich die Musik (zum Glück fehlt der erbärmliche Proll-Kommentator) und ein paar vernachlässigbare Details sind aktuell. Ergo kickt Ihr aus der Seitenansicht und kämpft Euch durch einen langen, auf Dauer etwas monotonen Karriere-Modus – die zwei PSP-exklusiven Minispiele fallen arg schlicht aus. So gut wie die Heimkonsolen-Fassungen ist "FIFA Street 2" also nicht, aber für den flotten Kick zwischendurch taugt es trotzdem. *us*

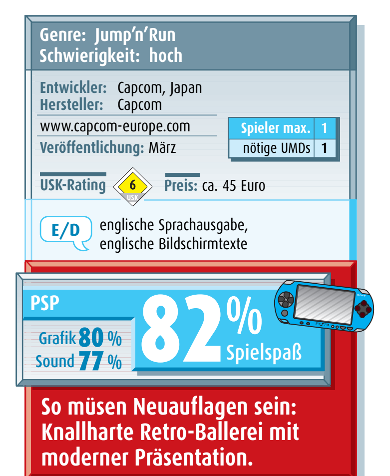


Mega Man X Maverick Hunter


PSP Die Wummen der Obermotze ermöglichen mächtige Superattacken.


PSP Zahlreiche Anime-Schnipsel setzen die Handlung neu in Szene.

In der "X"-Serie bekämpft der Capcom-Robo Sima und seine Reploid-Bande: "Mega Man X Maverick Hunter" veredelt den Erstling mit Anime-Schnipseln und neuer 3D-Grafik. Dabei verzücken nicht nur die Helden und Monster mit geschmeidigen Animationen, auch im Hintergrund läuft jetzt viel mehr ab. Spielerisch bleiben die 13 Levels wie Wald und Flughafen unangetastet, selbst Profis kommen bei den taktischen Gefechten ordentlich ins Schwitzen. Lediglich die vielen Rüstungsteile hat Capcom an neuen Orten versteckt, daher stehen auch Retro-Fans vor neuen Herausforderungen. oe



Phoenix Wright: Ace Attorney



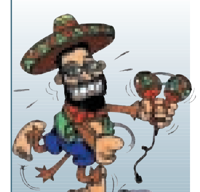


Prinzipiell wäre "Phoenix Wright" auch ohne die DS-Features gut spielbar – kein Wunder, handelt es sich doch um eine aufgemotzte GBA-Umsetzung. Touchscreen und Doppelbild sorgen für handlichere Bedienung und mehr Übersicht, das Mikro dient zwecks optionalem 'Einspruch'-Ruf lediglich als Gag.

Dualscreen | Touchscreen | Mikrofon

Auf den Privatsendern verseuchen Pseudo-Gerichtsshows das Nachmittagsprogramm, Nintendo und Capcom dagegen setzen auf einen intelligenten Umgang mit dem Thema. Bei "Phoenix Wright" schlüpft Ihr in die Haut des namensgebenden Junganwalts und versucht, in fünf Fällen einen Freispruch für Eure Mandanten zu erzielen. Die ersten vier Einsätze erzählen eine durchgehende Story, die in Japan bereits als GBA-Modul erhältlich war, beim neuen letzten Fall dürft Ihr auf den DS abgestimmte Untersuchungen von Beweismitteln und Tatorten ausführen. Jeder Fall unterteilt sich in zwei Phasen: Zuerst klappert Ihr Tatorte und Schauplätze ab und untersucht sie mittels Fadenkreuz nach Indizien. Gespräche mit Zeugen laufen traditionell mit knapp animierten Porträts und Texttafeln ab. Seid Ihr vorbereitet, geht es vor Gericht. Dort spürt Ihr im Kreuzverhör Widersprüche in den Aussagen auf und belegt diese mittels Einspruch sowie Beweisvorlage. Wildes Rumraten geht dabei nicht, denn nach fünf Fehlern verliert Ihr den Prozess. *us*





"Phoenix Wright" ist ein Fall für Zocker, die vor dem Wort 'Old School' keine Angst haben: Lange Point'n'Click-Phasen, Texttafel-Massen und minimalistisch animierte Charaktere sind alles andere als modern, aber handwerklich tadellos implementiert. Doch die kniffligen Fälle haben es in sich: Aufmerksame Beweissuche ist ebenso nötig wie die Auslastung der grauen Zellen. Egal wie komplex die Situationen auch geraten, unlogisch wird die Lage nie – kommt Ihr nicht weiter, ist das Problem garantiert auf Eurer Seite zu suchen. Mir hat es besonders die ausgefeilte und umfangreiche Story angetan, die mit überraschenden Ereignissen und Wendungen bei Laune hält und über die fast 30 Stunden Spielzeit kaum nachlässt – Phoenix ist mein neuer Lieblingsanwalt.



Wer nur kurz den Anwalt spielen will, ist bei "Phoenix Wright" an der falschen Stelle. In 20 Minuten klappert Ihr vielleicht einen Tatort ab, aber die Gespräche mit Zeugen und vor allem die Gerichtssitzungen sind in kurzen Häppchen wenig effizient. Leicht verliert Ihr nach längeren Pausen den Überblick, gerade in späteren Fällen wird so schnell ein kleines, aber wichtiges Indiz ein Opfer Eurer Vergesslichkeit. Dass Ihr jederzeit speichern könnt, ist trotzdem ein Vorteil – denn habt Ihr Euch auf die spannende Story erst einmal eingelassen, kann es durchaus passieren, dass Ihr so lange am Gerät hängt, bis die Batterieladung zur Neige geht.



MX vs. ATV Unleashed On the Edge

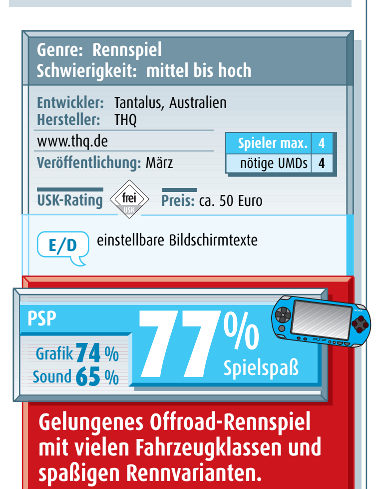


PSP Quads und Bikes teilen sich einträchtig die Piste.



PSP Sogar mit Monstertrucks könnt Ihr ein Rennen wagen.

THQs Offroad-Spektakel gibt sich alle Mühe, Euch möglichst viele Aspekte des dreckigen Rennalltags zu servieren: So flitzt Ihr nicht nur mit den namensgebenden Zwei- und Vierrädern durch die Gegend, sondern lenkt auch verschiedene Trucks, Buggys und sogar Golfwägelchen – nur die Flugzeuge der Heimkonsolen-Vorlage fehlen. Außerdem gibt's ein mächtiges Streckenangebot mit dutzenden Pisten sowie ein paar Spielmodi, die Ihr bei der Konkurrenz nicht findet wie z.B. das akrobatische 'Hill Climb'. Grafisch sind Fahrer und Umgebung ansprechend umgesetzt, PSP-Raser haben Spaß damit. *us*



ATV Offroad Fury: Blazin' Trails

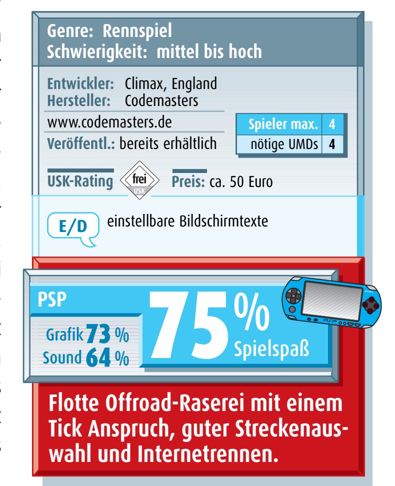


PSP Beim Freestyle trickst Ihr in dafür vorgesehenen Arenen.



PSP Nur für robuste Mägen: In der Ego-Ansicht geht's holprig zu.

Nach drei PS2-Episoden geht "ATV Offroad Fury" auch auf der PSP an den Start: Serientypisch stehen hier nur die vierrädrigen Quad-Vehikel zur Verfügung, mit denen Ihr über naturbelassene Pisten und künstlich angelegte Supercross-Stadionkurse heizt. Wie beim großen Bruder kommt Ihr mit blindem Vollgasheizen nicht weit, der unebene Untergrund will bei Landungen beachtet werden. Gegenüber der THQ-Konkurrenz zieht "Blazin' Trails" in Sachen Umfang den Kürzeren, ist aber dennoch ein gutes Rennspiel. Außerdem protzt es mit echter Internet-Unterstützung für bis zu vier Fahrer. *us*

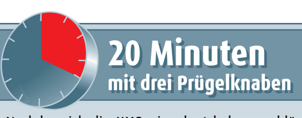




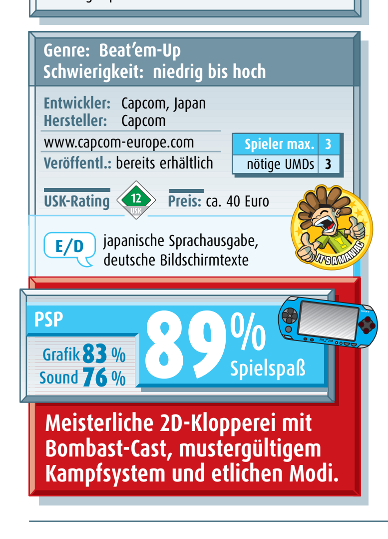




Street Fighter Alpha 3 MAX



Nachdem ich die UMD eingelegt habe, erschlägt mich das "Street Fighter Alpha 3 MAX"-Menü mit einer gigantischen Spielmodi-Auswahl. Seit ich am Spielautomaten via Cheat zu zweit gegen Oberbösewicht Bison angetreten bin, bete ich fast täglich für die Einführung dieser taktisch grandiosen Spielvariante. Meine Gebete wurden sogar mehrfach erhört. Zuerst verdresche ich im 'Dramatic Battle' mit einem cleveren CPU-Kumpel immer stärker werdene Gegner und danch gönne ich mir die Nonplusultra-Dreier-Spielart: alleine gegen zwei "Street Fighter"! Hier trennt sich der Kämpfer vom Feigling und die gnadenlose Action haut mich aus dem Zugsessel – 2D-Prügelspaß in Reinkultur.


Genre: Beat'em-Up
Schwierigkeit: niedrig bis hoch

Entwickler: Capcom, Japan
Hersteller: Capcom
www.capcom-europe.com
Veröffentl.: bereits erhältlich
Spieler max.: 3
nötige UMDs: 3
USK-Rating: 12
Preis: ca. 40 Euro
E/D: japanische Sprachausgabe, deutsche Bildschirmtexte

PSP
Grafik 83 %
Sound 76 %
89 % Spielspaß

Meisterliche 2D-Klopperei mit Bombast-Cast, mustergültigem Kampfsystem und etlichen Modi.


PSP Flotter Dreier: Zwei "Final Fight"-Charaktere verprügeln Söldner Guile.


PSP Herrliche Animationen und echter 16:9-Modus erfreuen verwöhnte Augen.


PSP Im 'R. Dramatic Battle' messt Ihr Euch mit zwei Feinden gleichzeitig.

Nach "Darkstalkers" lässt Capcom ihre erfolgreichste 2D-Prügelserie auf die PSP los. Die Entwickler locken 2D-Fetischisten mit zahlreichen Neuerungen an Sonys Kleinod. Denn noch vor der ersten Kampfrunde überraschen unzählige Spielmodi und ein monströser, knapp 40 Charaktere umfassender Cast. Dieser reicht von "Street Fighter"-Bösewicht Adon über "Final Fight"-Held Guy bis hin zu "Street Fighter 3"-Sprössling Yun. Alle Charaktere verfügen über mannigfaltige Kampfstile, ein halbes Dutzend Special-Attacken und zerstörerische Superschläge. Diese gehen problemlos von der Hand – Einsteiger können sogar einzelne Monsterangriffe auf eine Taste legen. Im 'World Tour'-Modus verdient Ihr Erfahrungspunkte und kauft Eurem Lieblingsprügler verbesserte Angriffs- und Verteidigungs-Fertigkeiten. Capcom erfreut Euch zusätzlich mit Schlägereien für drei Kämpfer gleichzeitig: Im 'Tag-Team' wechselt Ihr während des Kampfes zwischen Euren Haudegen. Im 'Reverse Dramatic Battle' messen sich echte Profis sogar gleichzeitig mit zwei Kontrahenten. Via WiFi tretet Ihr schließlich in den mitreißenden Mehrspieler-Modi gegen zwei echte Prügelknaben an. Kurze Ladezeiten und zahlreiche Animationen runden die Rauferei ab. *rf*

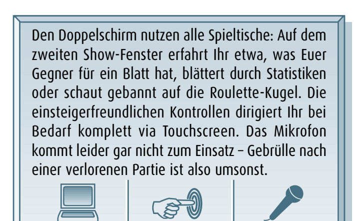


Capcom weist den eigenen Tophit in die Schranken: Mit "Street Fighter Alpha 3 MAX" ist den Japanern eine 2D-Prügel-Ode erster Güte gelungen. Wunderschöne, stets flüssige Animationen, teils neue Hintergründe und kurze Ladezeiten machen ordentlich was her. Auch die erweiterte, mustergültig ausbalancierte Kämpferriege sowie das mit massig tadellos ausführbaren Special-Attacken gespickte Kampfsystem begeistern. Doch das ist für Serienkenner nichts Neues. Den Sprung auf den Prügelthron erobert die höllisch gute Klopperei dank zahlreichen neuen Spielmodi. Besonders den 'R. Dramatic Battle' habe ich in mein Kämpferherz geschlossen: Die Hommage an den Allzeitklassiker "IK+" sorgt im WiFi-Mehrspieler-Modus für schier ewigen Spielspaß.

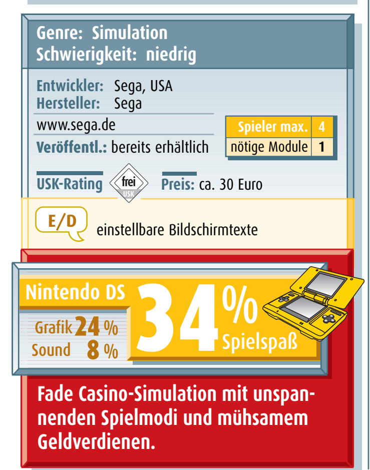
Sega Casino


NDS Auf dem Touchscreen wird gesetzt, auf dem zweiten Schirm rollt die Kugel.

Schnelles Geld oder Bankrott? In Segas Casino-Simulation strapaziert Ihr Euer Glück an neun Spieltischen (vier davon müsst Ihr Euch mühsam verdienen). Auch die Tische mit höheren Einsatzmöglichkeiten stehen zu Beginn nicht zur Verfügung. Deshalb zockt Ihr Euch mit läppischen Einsätzen an Roulette- und Würfeltisch sowie drei Kartenspielen hoch. Die anspruchslose Optik und die fantasielosen Spielvarianten lassen jedoch kein Casino-Flair aufkommen. Einzig positiv: Virtuelle Geldverluste rauben Euch nicht den Schlaf. *rf*


Den Doppelschirm nutzen alle Spieltische: Auf dem zweiten Show-Fenster erfahrt Ihr etwa, was Euer Gegner für ein Blatt hat, blättert durch Statistiken oder schaut gebannt auf die Roulette-Kugel. Die einsteigerfreundlichen Kontrollen dirigiert Ihr bei Bedarf komplett via Touchscreen. Das Mikrofon kommt leider gar nicht zum Einsatz – Gebrülle nach einer verlorenen Partie ist also umsonst.




Genre: Simulation
Schwierigkeit: niedrig

Entwickler: Sega, USA
Hersteller: Sega
www.sega.de
Veröffentl.: bereits erhältlich
Spieler max.: 4
nötige Module: 1
USK-Rating: frei
Preis: ca. 30 Euro
E/D: einstellbare Bildschirmtexte

Nintendo DS
Grafik 24 %
Sound 8 %
34 % Spielspaß

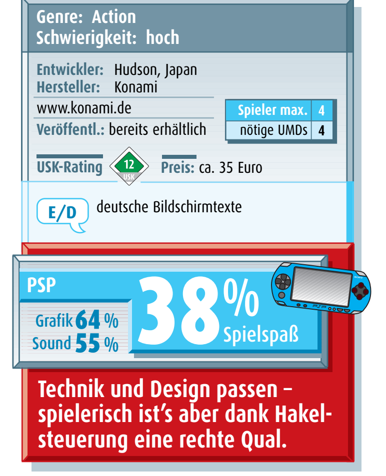
Fade Casino-Simulation mit unspannenden Spielmodi und mühsamem Geldverdienen.

Rengoku Tower of Purgatory


PSP "Rengoku": langweiliges Mech-Metzeln in steril-kühlem Ambiente.


PSP Schick: Die Charaktermodelle gefallen mit zahlreichen Details.

Perlen vor die Säue: "Rengoku" müht sich redlich, das geniale Roboterdesign mit unzähligen Macken ins Spielspaß-Nirgendwo zu verfrachten: Ihr hetzt durch gleichförmig-quadratische Areale, duelliert Euch mit identischen, strohdummen Feinden, kämpft mit der hakeligen Zielerfassung und ärgert Euch nach dem virtuellen Ablebenüber über verloren gegangene Ausrüstung. Gute Ansätze wie mit verschiedenen Attacken belegbare Buttons werden von umständlichen Menüs im Keim erstickt – einzig die freischaltbaren Artwork-Gallerien lohnen. *ms*


Genre: Action
Schwierigkeit: hoch

Entwickler: Hudson, Japan
Hersteller: Konami
www.konami.de
Veröffentl.: bereits erhältlich
Spieler max.: 4
nötige UMDs: 4
USK-Rating: 12
Preis: ca. 35 Euro
E/D: deutsche Bildschirmtexte

PSP
Grafik 64 %
Sound 55 %
38 % Spielspaß

Technik und Design passen – spielerisch ist's aber dank Hakelsteuerung eine rechte Qual.

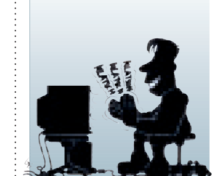
Breath of Fire 3

Auf dem GBA kamen 16-Bit-Klassiker wie die beiden ersten "Breath of Fire"-Episoden zu neuen Ehren, jetzt sind im Zuge der PSP-Veröffentlichung PSone-Titel an der Reihe: "Breath of Fire 3" gleicht dem 1997 erschienenen Original aufs Haar – nur die gefürchteten Polygonblitzer und Texturverzerrungen der frühen 3D-Ära hat man ausgemerzt.
Wie in der guten alten RPG-Zeit marschiert Ihr mit possierlichen 2D-Helden durch polygonale Wälder, Gebirge und Siedlungen, die Ihr mittels Schultertaste eine Idee einschwenken dürft, um hinter optische Hindernisse wie Häuser oder Mäuerchern zu spicken. Anders als bei den Vorgängern begleitet Ihr Euer Alter Ego von Kindesbeinen an: Lernt gemeinsam mit dem noch kleinen Ryu, wie Rundengefechte gegen dicke Dämonen oder kunterbunte Monstertruppen geschlagen werden und beobachtet später den zum Teenie herangewachsenen Helden dabei, wie er sich in gigantische Drachen verwandelt, um seine Gegner mit glühendem Odem vom Bildschirm zu fegen. Auch nicht unwichtig: Die Spezialfähigkeiten Eurer Waffenbrüder, mit denen Ihr nicht nur im Kampf, sondern vor allem beim Bereisen der knuffigen Spielwelt allerlei Rätsel löst. Für die Evolution Eurer Helden hat Capcom das Fantasyland mit weisen Lehrmeistern bevölkert, durch deren Hilfe sich Eure Helden ganz unterschiedlich entwickeln. *rb*


PSP Die übersichtliche Weltkarte lädt zum Erkundungsmarsch.

PSP Beim Endgegner-Gefecht setzt Ryu seine Drachenkräfte ein.

Robert Bannert



Technisch gehört "Breath of Fire 3" zum alten Eisen, aber spielerisch sind die Jahre spurlos an ihm vorüber gegangen: Zwar war die dritte Inkarnation von Capcoms Rollenspiel-Reihe mit ihren frustigen Längen nie die beste. Aber wer klassische Genre-Kost schätzt, der ist hier genau richtig. Die possierlichen Sprite-Figuren sind der altbackenen Technik zum Trotz rundum sympathisch und das unkomplizierte Spielsystem ist für Profis wie Einsteiger geeignet. Einziges Manko: Ungeduldige Naturen sind von den harten Kämpfen schnell genervt – wer hier überleben will, der muss noch ein Erfahrungspunkte-süchtiger Monsterjäger aus altem Schrot und Korn sein. Aber bei aller Klassiker-Liebe: Die Dudel-Musik hat schon nach damaligen Maßstäben genervt!

20 Minuten mit Drachenkräften

Eben mal kurz ein paar Monster-Prügeleien einschieben – das geht immer. Aber im Gegensatz zu flotten Keilereien wie dem unten getesten "Key of Heaven" ist "Breath of Fire 3" ein echter Dickhäuter: mächtig und träge. Allzu oft strecken Endlos-Dialoge und ausladende Sequenzen den Spielfluss – wer hier ständig unterbrechen muss, verliert schnell den Faden. Am besten, Ihr verzieht Euch mit Ryu & Co. wie mit jedem anderen ausgewachsenen Rollenspiel in ein stilles Eckchen und blendet den Rest der Welt für ein paar Stunden aus, um Euch ganz der spannenden Geschichte und der Entwicklung Eurer Truppe zu widmen. Definitiv nicht fürs Pausenspiel gemacht!



Genre: Rollenspiel
Schwierigkeit: mittel

Entwickler: Capcom, Japan
Hersteller: Capcom
www.capcom-europe.com
Veröffentl.: bereits erhältlich
Spieler max. 1
nötige UMDs 1
USK-Rating 6
Preis: ca. 40 Euro
E/D deutsche Bildschirmtexte

PSP
Grafik 53 %
Sound 49 %
75 % Spielspaß

Rollenspiel der ganz alten Schule, mit dem Liebhaber ihre helle Freude haben werden.

Key of Heaven


PSP Zerbröselt die Klappergestelle in null Komma nichts zu Staub: Shinbu.


PSP Kompliziert, aber effektiv: die Zusammenstellung eigener Combos.

PSP Der Gott des Feuer-Clans entpuppt sich als hartnäckiger Feuervogel.

Shinbu hat einiges vor: Nicht nur, dass er quasi im Alleingang seinen untergegangenen Clan wiederbeleben möchte, nein, der ehrgeizige Schwertkämpfer will auch noch die Kampfkunst perfektionieren – und ganz nebenbei gerät er in eine Verschwörung, die selbst vor den Beherrschern der Naturgewalten nicht Halt macht. Aber bevor Ihr es mit diesen göttlichen Wesen und größenwahnsinnigen Eroberern aufnehmen könnt, müsst Ihr Euren Schwertarm stählen und den Geist schärfen. Bei Eurer Reise durch Climax' mittelalterliches Eastern-Szenario begegnet Ihr nicht nur vermummten Ninja-Schergen, sondern auch jeder Menge mythischer Bestien – und alle wollen in Beat'em-Up-inspiriertem Action-Gerangel zerlegt werden. Entweder setzt Ihr Euren Feinden mit flotten Hieben (die Kombinationen dürft Ihr Euch später selbst zusammenfummeln) oder mächtiger Elementar-Magie zu: Je öfter, desto besser, denn "Key of Heaven" belohnt Euch nicht nur mit Erfahrungspunkten und Stufenaufstiegen. Vor allem der rege Einsatz einer Fertigkeit steigert ihre Effektivität, ganz getreu dem Motto: 'Übung macht den Meister'. *rb*

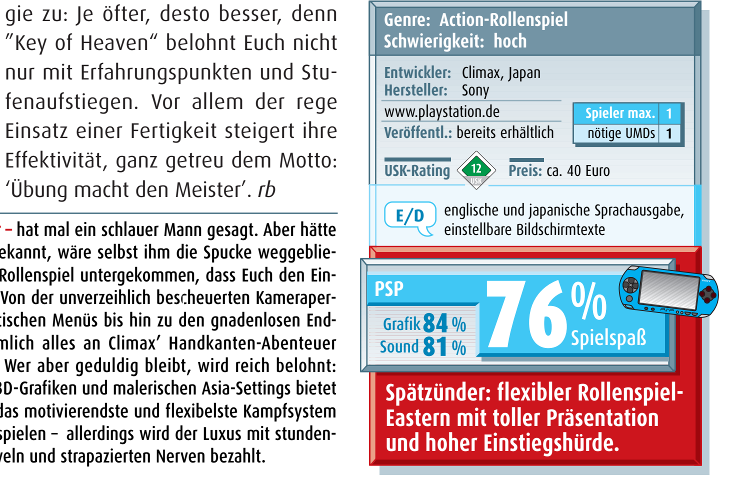
Robert Bannert



Aller Anfang ist schwer – hat mal ein schlauer Mann gesagt. Aber hätte der "Key of Heaven" gekannt, wäre selbst ihm die Spucke weggeblieben. Selten ist uns ein Rollenspiel untergekommen, dass Euch den Einstieg so schwer macht: Von der unverzeihlich bescheuerten Kameraperspektive über die chaotischen Menüs bis hin zu den gnadenlosen Endgegnern weckt so ziemlich alles an Climax' Handkanten-Abenteuer zunächst Hass in Euch. Wer aber geduldig bleibt, wird reich belohnt: Außer wunderschönen 3D-Grafiken und malerischen Asia-Settings bietet Euch "Key of Heaven" das motivierendste und flexibelste Kampfsystem von allen Action-Rollenspielen – allerdings wird der Luxus mit stundenlangem, sturem Hochleveln und strapazierten Nerven bezahlt.

20 Minuten mit Bugei und Kenpu

Bu... was? Bugei... und Kenpu – zwei von vielen Fachbegriffen für den angehenden Kampfkunstmeister und Kombo-Schmied. Und ähnlich kompliziert wie sein Vokabular ist auch das restliche Spiel: Obwohl ein Action-Rollenspiel, entfaltet „Key of Heaven" sein volles Potenzial erst dann, wenn Ihr Euch viel Zeit dafür nehmt – beim besten Willen nichts für den kleinen Zocker-Hunger. Habt Ihr Euch aber erstmal ein paar markige eigene Kombos zurechtgelegt und die Feinheiten des Kampfsystems ergründet, wird die Lust auf eine kurze Trainingseinheit in der Mittagspause oder im Bus groß: Am besten, Ihr nutzt jede freie Minute, um Shinbu tüchtig zu trimmen – er wird's Euch danken!



Genre: Action-Rollenspiel
Schwierigkeit: hoch

Entwickler: Climax, Japan
Hersteller: Sony
www.playstation.de
Veröffentl.: bereits erhältlich
Spieler max. 1
nötige UMDs 1
USK-Rating 12
Preis: ca. 40 Euro
E/D englische und japanische Sprachausgabe, einstellbare Bildschirmtexte

PSP
Grafik 84 %
Sound 81 %
76 % Spielspaß

Spätzünder: flexibler Rollenspiel-Eastern mit toller Präsentation und hoher Einstiegshürde.

News >>

Die "Silent Hill Experience" lockt mit interaktivem Comic, Soundtrack und interessantem Making-Of-Material.

Software

Multimedia-Abenteuer dank UMD

Konami veröffentlicht zwei Multimedia-Experimente für die PSP: "Silent Hill Experience" und "Metal Gear Solid: Digital Comic" richten sich an Fans der langlebigen Spiele-Serien.

Die PSP ist vielfältig, das wissen wir alle. So gibt es auf UMD bislang Spiele, Filme und Musik. Konami bereichert die Mini-DVD nun mit innovativen Inhalten. Zu den beiden Erfolgsmarken "Silent Hill" und "Metal Gear" bereiten die Japaner ein Potpourri an Features vor, das vor allem Fans der Serien ansprechen soll. So hat "Metal Gear"-Erfinder Hideo Kojimi persönlich die Aufsicht über den digitalen Comic, der bekannte Bilder und Schauplätze mit 3D-Animationen und -Zooms, Soundeffekten und Musik zum Leben erweckt. Die Zeichnungen stammen von dem australischen Comic-Künstler Ashley Wood, der u.a. an "Spawn" mitgearbeitet hat. Auf der "Silent Hill"-Disc findet Ihr neben einem Comic Interviews mit Entwickler-Größen, den Spiele-Soundtrack (Best-Of der vier Episoden) und Infos zum kommenden Kinofilm.

Wann die beiden Multimedia-Experimente erscheinen und was sie kosten, steht noch nicht fest. Wir sind gespannt, wie lange man damit Spaß hat und welche Goodies Konami sonst noch draufpackt. Sicher ist nur, dass sich kein 'echtes' Spiel auf die Disc verirrt.

Silent Hill Experience
- Soundtrack mit 20 Tracks
- Interview mit Komponist Yamaoka
- Interaktiver Comic mit 6 Kapiteln à 15 Minuten
- Interview mit dem Regisseur des Kinofilms
- Termin: 2. Quartal (geplant)

Metal Gear Solid: Digital Comic
- Interaktiver Comic mit Soundeffekten, Animationen und Musik
- Zoomen mit dem Analog-Stick
- Artwork von "Spawn"-Zeichner Ashley Wood
- Termin: 2. Quartal (geplant)

Der "Metal Gear Solid: Digital Comic" ist kein Spiel, sondern eine interaktive Reise in die Welt von Solid Snake.

Hardware

DS wird kompak[…]

Ähnlich wie beim Game Boy Advance, als Nintendo nach geraumer Zeit die schickere und praktischere SP-Variante nachschob, steht dieses Jahr ein DS-Update an. In Japan wurde der "DS Lite" bereits vorgestellt und erscheint im März. Das neue Modell ist in Fernost ein bisschen teurer, aber vor allem kleiner und leichter als das Original. So wiegt die Lite-Version 218 statt 275 Gramm und ist in allen Dimensionen kompakter – die neuen Abmessungen lauten 133x74x22 mm (BxHxT). Außerdem lässt sich die Helligkeit der Bildschirme nun in vier Stufen regeln.

Diesen Umständen verdankt das Update übrigens auch seinen Namen "Lite", der sich wohl aus "light" (leicht) und "bright" (hell) ergeben hat. Natürlich spielt der DS Lite weiterhin GBA-Module. Dafür wurde die Position der Start- und Select-Tasten geändert; sie befinden sich nun unter den vier Feuerknöpfen rechter Hand. Auch das Mikrophon hat sich bewegt: Es ist jetzt zwischen den beiden Bildschirmen und nicht mehr unter dem Touchscreen.

In Japan kommt der DS Lite gleich in drei Farbvarianten auf […]




Messe-Termine

Game Developers Conference
SanJose, USA • 20. bis 24. März
Weltweit wichtigste Zusammenkunft von Spiele-Entwicklern. Nicht nur Ideen, Strategien und Programmier-Werkzeuge werden vorgestellt, mittlerweile wird diese Bühne auch zur Ankündigung von finaler Soft- und Hardware genutzt.

E3 Electronic Entertainment Expo
Los Angeles, USA • 10. bis 12. Mai
Größte und bedeutendste Spielemesse. Praktisch alle westlichen Spielneuheiten des Jahres werden dort dem Fachpublikum präsentiert. Dieses Jahr feiern u.a. Nintendo Revo[…] und Playstation 3 in LA Premiere.

Import Geheimtipps

Was gibt's Neues aus Übersee? In dieser Rubrik berichten wir von den spannendsten Spieleneuheiten und Trends aus Japan und den USA.



1. Age of Empires

Mit "Age of Empires" setzt Majesco […] erfolgreichsten PC-Strategiespiele […] um. Aus Echtzeit wurde Runden-[…] Spielgeschehen wird in isometrisch[…] gezeigt. "Age of Kings" führt Euch […] Zivilisationen, vom dunklen Zeitalt[…] Mittelalter. Auf dem unteren Displ[…] die Einheiten mit dem Stylus versch[…] gibt's die Infos. USA-Start: Mitte Fe[…]

JETZT A[…]
MOBILE GAMER

87 Neuheiten für PSP, DS & GBA
SPIELE VORSCHAU 2006
Splinter Cell Essentials • Juiced Eliminator • Worms • Metal Gear Acid 2 • Tetris • Killzone

KEY[…] BREA[…]
• Rollenspiel-[…]
• Großer Playe[…]

RES[…] EV[…]
Schon getestet: Ex[…]

Viren-Alarm
PSP und DS in Gefahr: Wir klären auf!

MARIO
Test: 91 Punkte für das zauberhafte DS-A[…]

Mario & Luigi: Zusammen durch die Zeit

Endgegner-Taktiken

Generelle Tipps

Bohnen:
Seht Ihr am Boden eine runde Vertiefung mit einem X darin, können Baby-Mario und Luigi dort eine Bohne ausgraben. Stellt Euch auf die Stelle und verbuddelt Euch im Boden. Wenn Ihr am selben Punkt wieder auftaucht, habt Ihr die Bohne geborgen. Im Thwomp-Vulkan könnt Ihr sogar unendlich viele Bohnen sammeln. Lasst Euch in der riesigen Pachinko-Halle auf ein Spielchen ein und bittet den Spielleiter, Euch die Regeln zu erklären. Dessen Gelaber müsst Ihr Euch jetzt zwar anhören, dafür könnt Ihr so eine Bohne nach der anderen gewinnen, ohne eine müde Münze zu zahlen.

Bohnenshop:
In den Kanälen unter Peachs Schloss in der Gegenwart liegt ein geheimer Shop, der Euch exorbitant wichtige Broschen gegen Bohnen verkauft. Wenn Ihr den Keller zum ersten Mal betretet, seht Ihr eine rot vermummte Gestalt, die Euch immer einen Schritt voraus zu sein scheint. Folgt dem Kapuzenmann, bis er in einem der Kanalrohre verschwindet. Hierhin können ihm nur Baby-Mario und Luigi folgen, wenn sie sich unterirdisch fortbewegen. Der Weg durch die Rohre ist recht linear, nach einiger Zeit gelangt Ihr zum Laden des Kapuziners. Hier könnt Ihr Eure gesammelten Bohnen eintauschen. Das zweitteuerste Schmuckstück ist das Wichtigste: Die Brosche zum Vervielfältigen Eurer Erfahrungspunkte gibt's für schlappe siebzig Bohnen.

Ewiges Zwielicht:
Wenn Ihr Euch mit den Babys durch ein stockdüsteres Labyrinth schlagen müsst, sorgen die erwachsenen Brüder vom unteren Bildschirm aus für Lichtblicke. Wenn die Lichtquelle nach der ersten Aktivierung wieder dunkler wird, solltet Ihr die Start-Taste drücken. Kehrt Ihr jetzt ins Spiel zurück, bleibt ein ewiges Zwielicht. In dessen Schein Ihr das dunkle Labyrinth erkunden könnt, ohne ständig den Lichtschalter im unteren Bildschirm zu betätigen.

Tausendfüßler



Vorsicht: Den gedopten Shroob könnt Ihr nur per Hammer abwehren.

HP: 250
Ort: Shroob-Fabrik
Brüder-Items: -

Der erste Boss des Spiels schlürft ständig Drinks aus seinem Cocktailglas. Achtet auf die Pilze, die in den Händen der Shroobs oberhalb und unterhalb des Endgegners auftauchen. Wenn ein Pilz nicht rot, sondern gräulich aussieht, solltet Ihr das Alien angreifen. Der giftige Pilz fällt dann in das Glas des Tausendfüßlers und wird prompt weggesoffen. Der Boss läuft in der nächsten Runde grün an und kontert Eure Angriffe nicht mehr. Vermeidet unbedingt, einen roten Powerpilz ins Glas des Wurmes zu kippen. Das bringt dem Fiesling seine Lebensenergie zurück. Wenn Ihr angreift, solange das Riesen-Insekt noch rote Hautfarbe hat, kontert es mit einer Bodenwelle, über die Ihr springen müsst. Nutzt dazu den Synchronsprung.

Monsterei



Springt hoch, wenn der Boss mit dem freien Arm zum Wurf ausholt.

HP: 500
Ort: Magen des Riesenyoshi
Brüder-Items: Grüne Panzer

Dieser bizarre Boss lauert im Magen eines gigantischen Yoshi auf Euch. Zwischen Euren Helden und dem Boss liegt eine Reihe von fünf Eiern. Bringt ein beliebiges Ei per Doppelsprung zum Platzen, um einen Yoshi in den oberen Bildschirm zu schicken. Habt Ihr fünf Yoshis befreit, bringen sie den Boss mit einem Felsbrocken zu Fall. Jetzt solltet Ihr mit grünen Panzern möglichst viel Schaden anrichten, bevor das Monsterei wieder hochkommt. Zieht der liegende Boss an einer Schnur, greift Euch in der folgenden Dunkelheit ein Geist an – kontert per Hammer. Ein Zug an einer Kette öffnet einen Strudel unter den Brüdern. Hängt die Kette unterhalb des Bosses, richtet sich der Strudel auf Luigi, hängt sie oberhalb auf Mario.

Lutscher-Shroob

Blaue Pilze zurückhauen, rote Pilze verputzen und Energie tanken.

HP: 900
Ort: Koopaseum
Items: Panzer, Kanonen

Der Lolli lutschende Lümmel fragt vor jedem Angriff das Publikum, auf wen er seinen Lutscher schleudern soll. Lasst Euch nicht verwirren und konzentriert Euch nur auf die Buchstaben, nicht auf die Farben. Manchmal ist nämlich das 'M' grün und das 'L' rot. Mit korrektem Timing könnt Ihr den Lolli-Angriff locker überspringen. Wartet, bis der Boss nach hinten ausholt und setzt dann zum rettenden Hopser an. Zwischen Lolli und Pilzattacken blast Ihr dem Pilzkopf Eure Brüder-Items um die Ohren. Panzer und Kanonen verursachen den meisten Schaden. Macht kurzen Prozess: Je länger der Kampf dauert, um so mehr Attacken reiht der Lutscher-Shroob aneinander. Am Ende wirft er den Lolli dreimal nach Euch.



Yoshi-Power: Fünf bunte Saurier stemmen den Felsblock Richtung Feind.




Achtung: Springt Ihr gegen diesen Block, erscheint die Piranha-Pflanze.

In dieser Phase solltet Ihr nicht ins Gebiss der Piranha-Pflanze springen.

HP: 1300
Ort: Wüstenhöhle
Items: Blumen, Trampoline

Die fleischfressende Pflanze hat drei Angriffsstellungen: In der ersten steht sie in voller Größe vor Euch und attackiert mit Kopfsprüngen. Weicht mit Synchronsprüngen aus und attackiert mit Trampolinen oder Feuerblumen. Hat sich der Boss eingebuddelt, könnt Ihr nur mit Feuerblumen oder Panzern attackieren. Jetzt greift der Boss mit einem an der Decke hängenden Block an. Achtet auf die Buchstaben auf dem Block und hämmert ihn zurück. Ist die Blume völlig im Boden verschwunden, solltet Ihr stetig springen, um nicht in den Treibsandstrudel gerissen zu werden.

Frau Thwomp […]

HP: 500
Ort: Thwomp-Vulkan
Items: Trampoline, Kanonen

Die steinerne Dame spuckt zu Beginn des Kampfes frech Steinbrocken aus. Zerdeppert die Felsen und sammelt so Brüder-Items, die Ihr gleich wieder zum Angriff nutzt. Trampoline und Kanonen sorgen für gehörige Kopfschmerzen beim Felsgesicht. Schnellt Frau Thwomp in den oberen Bildschirm hinauf, solltet Ihr Euch auf einen Synchron-Sprung vorbereiten, mit dem Ihr der folgenden Schockwelle ausweicht. Die nun angreifenden Mini-Thwomps sind alles billige Klone, bis auf einen. Kontert sämtliche Angriffe mit dem Hammer, dann ist bald nur noch ein einziger Thwompling übrig. Diesen attackiert Ihr wie gehabt mit Trampolinen und Kanonen und zerbröselt so sein Steinherz. Wird er wieder groß, geht's von vorne los.



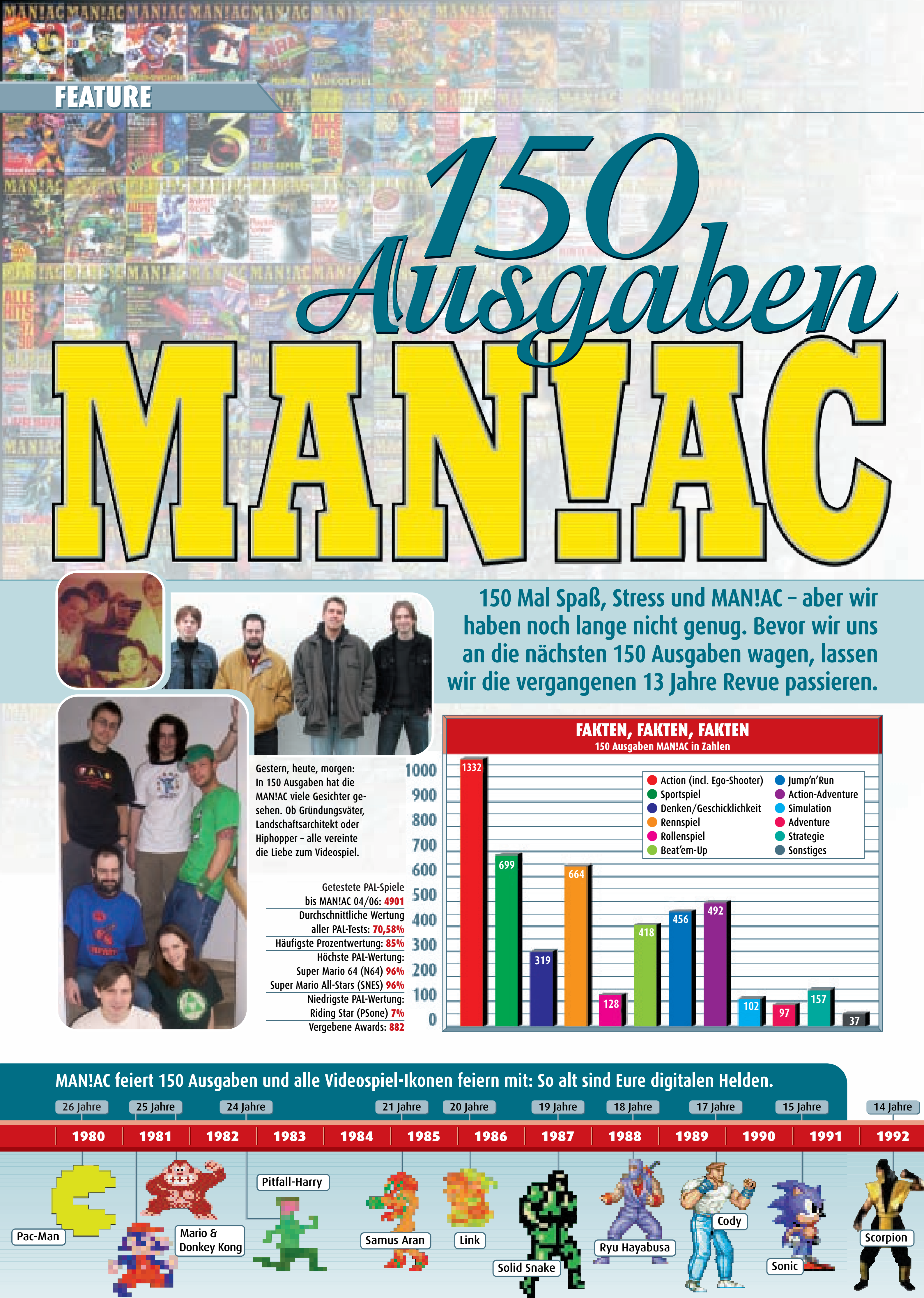
Angriff der Klone: Mini-Thwomps sind zum Glück nicht hammerfest.



Bowsers Aura solltet Ihr mit Synchron-Sprüngen ausweichen.

HP: 1200 & 700
Ort: Thwomp-Vulkan (Krater)
Brüder-Items: Trampoline

Bowser trägt Bowser-Junior Huckepack und lässt sich von seinem jugendlichen Alter Ego in der ersten Phase des Kampfes regelmäßig heilen. Springt über Bowsers Feuerbälle und die schmerzhafte Energie-Aura. Sobald der kleine Bowser den großen in Panzerform gegen Eure Helden kegelt, müsst Ihr die Hämmer parat haben. Spielt ein paar Runden Panzer-Tennis und haut Bowsers Panzer solange auf Bowser Jr. zurück, bis dieser getroffen wird und wehrlos vor Euch steht. Jetzt lasst Ihr eine Trampolin-Attacke nach der anderen los, bis Bowser Jr. hinüber ist. Danach habt Ihr relativ leichtes Spiel mit dem alten Kröterich. Übersteht Bowser Jr. Eure Angriffe, kehrt sein altes Alter Ego irgendwann zurück.



150 Ausgaben MAN!AC

150 Mal Spaß, Stress und MAN!AC – aber wir haben noch lange nicht genug. Bevor wir uns an die nächsten 150 Ausgaben wagen, lassen wir die vergangenen 13 Jahre Revue passieren.

Gestern, heute, morgen: In 150 Ausgaben hat die MAN!AC viele Gesichter gesehen. Ob Gründungsväter, Landschaftsarchitekt oder Hiphopper – alle vereinte die Liebe zum Videospiel.

Getestete PAL-Spiele bis MAN!AC 04/06: **4901**
Durchschnittliche Wertung aller PAL-Tests: **70,58%**
Häufigste Prozentwertung: **85%**
Höchste PAL-Wertung: Super Mario 64 (N64) **96%**, Super Mario All-Stars (SNES) **96%**
Niedrigste PAL-Wertung: Riding Star (PSone) **7%**
Vergebene Awards: **882**

FAKTEN, FAKTEN, FAKTEN

150 Ausgaben MAN!AC in Zahlen

Genre	Anzahl
Action (incl. Ego-Shooter)	1332
Sportspiel	699
Denken/Geschicklichkeit	319
Rennspiel	664
Rollenspiel	128
Beat'em-Up	418
Jump'n'Run	456
Action-Adventure	492
Simulation	102
Adventure	97
Strategie	157
Sonstiges	37

MAN!AC feiert 150 Ausgaben und alle Videospiel-Ikonen feiern mit: So alt sind Eure digitalen Helden.

Jahr	Alter	Held
1980	26 Jahre	Pac-Man
1981	25 Jahre	Mario & Donkey Kong
1982	24 Jahre	Pitfall-Harry
1983		
1984		
1985	21 Jahre	Samus Aran
1986	20 Jahre	Link
1987	19 Jahre	Solid Snake
1988	18 Jahre	Ryu Hayabusa
1989	17 Jahre	Cody
1990		
1991	15 Jahre	Sonic
1992	14 Jahre	Scorpion

Die fünf hässlichsten Titelbilder

Über Geschmack lässt sich streiten, bei den folgenden fünf Cover-Motiven waren wir uns aber (fast) alle einig: Ob unkenntlicher Farbhaufen, abschreckendes Artwork oder großes Nichts – die folgenden fünf Motive sind schlicht und ergreifend hässlich und gehören auf dem Altar der Layout-Sünden geopfert.

Ausgabe 07/94

Nichts für Weicheier: Die MAN!AC-Gründer und Ex-Chefredakteure Forster und Gaksch finden das Cover heute noch stimmig, die aktuelle Redaktion kann mit dem grünzüngigen Hulk wenig anfangen. Ihnen jagt der erboste Superheld einen so großen Schrecken ein, dass sie nachts nicht mehr zur Ruhe kommen.

Ausgabe 04/95

Kein Titelmotiv, kein Problem – dachten wir zumindest. Statt eines schönen Spiele-Artworks war nur ein roter Vorhag zu bewundern, hinter dem bläuliche Wesen hervorlugten. Der Sinn des Ganzen erschließt sich im Nachhinein auch der damaligen Chefredaktion nicht. Immerhin war klar, dass Nintendo thematisiert wurde.



Ausgabe 04/96

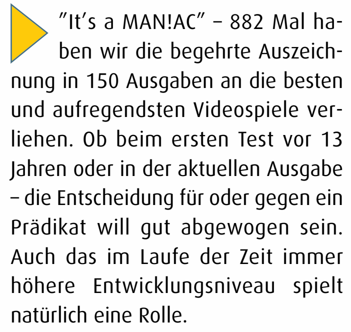
Bei diesem Motiv handelt es sich um ein eher missglücktes Experiment eines Rundum-Covers – die Rückseite gehörte zum Gesamtkunstwerk. Entsprechend wurde diese Ausgabe als "Special Collector's Edition" betitelt. Immerhin war die Themenwahl mit Formel 1 richtig – die Schumacher-Hysterie fing gerade an.

Ausgabe 06/96

Kein Titelmotiv, kein Problem – Teil 2. Wieder mal lag kein optimales Spiele-Artwork vor. Also musste Titel-Layouterin Andrea Danzer aus verschiedenen Bildschirmfotos eine Collage basteln. Dies gelang Ihr nicht so richtig – künstlerisch (vielleicht) wertvoll, für den Kiosk-Kunden aber viel zu konfus und wirr.

Ausgabe 11/05

Ein hässlicher Titel hat meist mehrere Gründe – an der Cover-Katastrophe des neuen Jahrtausends waren gleich drei beteiligt: Games Guide, DVD-Kasten sowie ein wenig aussagekräftiges "Mortal Kombat"-Motiv vereinten sich zu einem designtechnischen Trauerspiel, für das sich die Redaktion bis heute schämt.



"It's a MAN!AC" – 882 Mal haben wir die begehrte Auszeichnung in 150 Ausgaben an die besten und aufregendsten Videospiele verliehen. Ob beim ersten Test vor 13 Jahren oder in der aktuellen Ausgabe – die Entscheidung für oder gegen ein Prädikat will gut abgewogen sein. Auch das im Laufe der Zeit immer höhere Entwicklungsniveau spielt natürlich eine Rolle.

Besser werden war auch stets eines unserer Mottos, weshalb wir Ende 2004 die MAN!AC mit einer DVD ausstatteten – bewegte Bilder sagen eben mehr als tausend starre Fotos. Nach technischen Kinderkrankheiten und anfänglichen Berührungsängsten entwickelte sich der Silberling zum festen Bestandteil des Heftes, auf den wir nicht mehr verzichten wollen. Schließlich gelang es uns in mühevoller Kleinarbeit, Deutschland, Österreich und Schweiz von den Vorzügen bayerischer Mundart und Idiotie (anyMan!ac) zu überzeugen.

Für ein anderes Medium ging die Begeisterung sogar noch weiter: Den neuen Handhelds PSP und Nintendo DS schien der Umfang in der MAN!AC nicht mehr zu genügen. Seit letztem Herbst kümmert sich deshalb unser neues Schwestermagazin ***Mobile Gamer*** um alle Formen tragbarer Taschenspieler – vom Pocket-PC über PSP, GBA und DS bis zum Handy.

2005 – Das Jahr der Premieren

Ihr seht schon, seit unserem letzten Jubiläum – 10 Jahre MAN!AC, Heft 12/03 – hat sich viel getan; und das nicht nur intern. Neben den Handhelds PSP und DS durften wir auch eine neue Konsolengeneration begrüßen: Mit der Xbox 360 hielten neue Themen Einzug in die Spielelandschaft. Zudem brachte Microsofts Zockerkiste erstmals hochauflösende Digibilder auf die Mattscheibe. Der schönen neuen HDTV-Welt konnte und durfte sich auch die MAN!AC nicht verschließen und stellte sich einen protzigen Groß- und Breitbild-Fernseher in die Redaktionsräume.

Doch auch die Zukunft hält Spannendes parat: Videospiele haben sich in den letzten Jahren endlich am Massenmarkt etabliert. Fachfremde Publikationen interessieren sich mehr und mehr für unser liebstes Hobby, was eine fundierte Berichterstattung noch wichtiger macht. Um dem auch in Zukunft nachzukommen, wird es Zeit für die MAN!AC, sich ein weiteres Mal zu verändern. Lasst Euch von den nächsten Ausgaben überraschen! *jw*

150 Ausgaben

Die etwas andere Rechnung

4	Gründerväter
27	Redakteure im Lauf der Zeit durchgefüttert
1	davon weiblich
9	**Praktikanten versklavt**
12	durch 220 Volt gesprengte Import-Konsolen
1	überstandene Virusattacke auf das Cybermedia-Netzwerk
2	**überlebte Schwestermagazine**





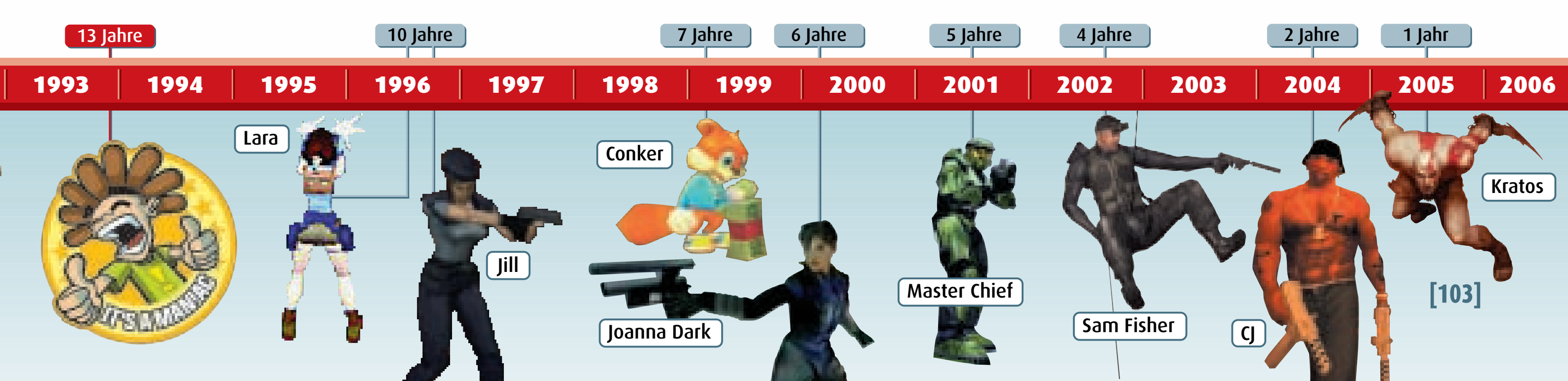
15	gefeierte Hardware-Premieren
6	**lebensgroße Videospiel-Ikonen im Büro installiert (Spider-Man, Sam Fisher, Solid Snake, Master Chief, Kung Lao, Jin Kazama)**
6	Tage unfreiwilliger Auslands-"Urlaub" durch Flugplanänderungen
27	verloren gegangene Memory Cards
22	**Container voller Verpackungsmaterial entsorgt**



4	Meter Höhe des legendären Lenkradturms
1	stressbedingter Wutausbruch mit Verletzungsfolge (ausgekugelter Zeh)
1	**echter Spielhallenautomat (kaputt) im Inventar**
12	Quadratmeter Arbeitsfläche pro Redakteur

= 150 manische Momente





Das große "150 Ausgaben

Wenn wir Jubiläum feiern, sollen unsere Leser nicht leer ausgehen: Auch die Hersteller gratulieren und lassen schicke Goodies springen, die Ihr großteils nicht im Handel findet.

Beantwortet zum Gewinn folgende Fragen richtig:

Die Preisfragen

Welcher Arcade-Klassiker steckt im (defekten) Spielautomaten, der in den MAN!AC-Redaktionsräumen zu finden ist?

A Mr. Do! Run Run **B** Dig Dug **C** Asteroids



Zusätzlich haben wir einen Fehler auf der aktuellen DVD eingebaut: Wer das manipulierte Video aufspürt, hat Vorrang bei der Verlosung um die besten Gewinne.

Schreibt die korrekten Antworten und Eure drei Preiswünsche auf eine Postkarte und schickt sie an:

Cybermedia Verlag GmbH
MANIAC wird 150
Wallbergstr. 10 • 86415 Mering

Einsendeschluss ist der 28. April 2006. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen



CAPCOM

2x "Resident Evil 4"-Kettensägen-Pad, "Making of"-DVD und Roman
1x "Nightmare Before Christmas: Oogies Rache" (Xbox) mit Promotion-Beigabe, signiert von Tatsuya Minami (Production Studio 1)
1x "Beat Down. Fists of Vengeance" (Xbox)) mit Promotion-Beigabe, signiert von Tatsuya Minami (Production Studio 1)
5x "Resident Evil 4"-T-Shirt & Scheibenaufkleber
5x "Resident Evil 4"-Scheibenaufkleber
5x "Devil Kings" (PS2)
3x "Resident Evil Outbreak: File #2"-Lösungsbuch

Logic 3

1x PSP Starter Pack und Sound System
1x PSP Starter Pack und Sound Grip



5x Zubehörpaket mit Gravity 2.1-Soundsystem, Blue Glow CrystalPad und 2in1 PSX to Px/Xbox -Converter



KOCH MEDIA

3x "Legend of Kay"-Paket mit dem PS2-Spiel, von den Entwicklern signiertem Poster und T-Shirt
2x "Kingdom Under Fire: Heroes" Xbox-Spiel plus Dolch
1x gerahmtes "Legend of Kay"-Artwork mit Entwickler-Autogrammen

4N2PLAY

3x Thrustmaster Challenge Racing Wheel (PS2)

MIDWAY

1x lebensgroße Figur von Kung Lao

(Abbildung ähnlic")

NINTENDO

1x Nintendo DS mit einmaligem "MAN!AC"-Spezialdesign
1x Game Boy micro (grün) mit "Donkey Kong Country 3"
1x Game Boy micro (pink) mit "Dr. Mario & Puzzle League"
1x Game Boy micro (silber) mit "Dynasty Warriors Advance"
1x Game Boy micro (blau) mit "Mario Power Tennis"
3x "Mario Party 7" (Gamecube)
5x Überraschungs-T-Shirt

XBOX CUP

MICROSOFT

1x Xbox-360-Rundum-Paket "Perfect Dark Zero" (Limited Edition), "Kameo: Elements of Power", "Project Gotham Racing 3", "Dead or Alive 4", Wireless Controller, Headset, Play & Charge Kit, Fernbedienung und limitierter "PGR3"-Faceplate
1x Wildcard für den Xbox Cup: Der Gewinner ist direkt als Teilnehmer für das nationale "FIFA 06"-Finalturnier in Berlin zur Fußball-WM qualifiziert und darf zwei Mitstreiter als Spieler bzw. Manager mitnehmen



www.2-tech.de

50x Xbox 360 RGB Scart Kabel
50x Xbox 360 Component Digital HD AV Kabel Gold
50x Xbox 360 VGA HD Kabel Gold



5x BodyPad (PS2)
5x BodyPad (Xbox)
5x MAX Power Starter Kit und Media Kit (PSP)

MAN!AC" Gewinnspiel



SONY

3x "Jak 2"-Skateboard
5x "Jak 2"-Figur & "Jak 3"-Tragetasche"
5x "Jak 3" (PS2)
5x "Jak X: Combat Racing" (PS2)
10x "Ratchet: Gladiator" (PS2)

ACTIVISION

3x "Tony Hawk's American Skateland" signiert vom Skater-Gott persönlich
5x "X-Men Legends 2"-T-Shirt und Mauspad
5x "Ultimate Spider-Man"-T-Shirt
5x Activision-Polohemd, Taschenrechner und "Tony Hawk"-Schlüsselband
5x "True Crime: New York City"-Mütze und Activision-Taschenrechner
5x "Quake 4"-Faceplate für Xbox 360
5x "Call of Duty 2"-Faceplate für Xbox 360

KONAMI

1x lebensgroße Statue von Solid Snake
1x "Metal Gear Solid"-Paket "Metal Gear Solid 2" (PS2, signiert von Hideo Kojima), "Making of MGS 2"-DVD, "Metal Gear Solid 3"-Soundtrack, "MGS"-Flachmann und Aufkleberpack
1x "Suikoden"-Paket "Suikoden Tactics" (PS2) inkl. US-Lösungsbuch und "Suikoden 4"-Artbook
1x "Ys: the Ark of Napishtim" - Paket PS2-Promo und eine Sammlerfigur

Brooklyn™

2x Booster 5000 Lenkrad (Gamecube)
5x PSP-Akku

UBISOFT:

5x "Ghost Recon Advanced Warfighter"-Kapuzenpullover
5x "Far Cry Instincts"-Paket mit Poster, Badetuch, T-Shirt, Aufsteller, Minzblättchen und Buttons
5x "Ghost Recon Advanced Warfighter"-Paket mit T-Shirt, ‚Wahrsager'-Scheibe und beleuchtetem Mauspad

TAKE 2

1x "GTA: San Andreas"-Kapuzenpullover
1x "Midnight Club 3"-Kapuzenpullover
3x "GTA: San Andreas"-T-Shirt,Kappe und Basketball
3x "GTA: San Andreas"-T-Shirt und Kappe
3x "Midnight Club 3"-T-Shirt
9x "GTA: Liberty City Stories"-T-Shirt

SEGA

1x Nintendo DS (pink) & "The Rub Rabbits" signiert von Yuji Naka (Sonic Team)
5x "Sega Classics Collection"-Soundtrack auf Vinyl-LP
5x "Golden Axe"-T-Shirt
5x "OutRun"-T-Shirt

MADCATZ

5x Universal Lenkrad

ELECTRONIC ARTS

1x "Burnout Revenge" (Xbox 360) und stylische E-Gitarre mit exklusivem Airbrush-Motiv
8x "Black"-Codekarte für geheime Waffen

THQ

20x "Juiced"-Schlüsselband
3x "Juiced"-T-Shirt
2x "Destroy All Humans"-Alien-Blaster
3x "Die Unglaublichen"- Uhr

Rückkehrer

Ich möchte mich hiermit zu den Kritiken verschiedener Leser an der MAN!AC äußern. Letzten Sommer war ich sehr unzufrieden mit Eurem Heft und habe zwei Ausgaben im Regal liegen lassen. Werbung für Handy-Sexbildchen fand ich sehr unpassend, dazu kamen immer mehr nackte Pixelbildchen und als dann Raphael auf der DVD zu diesem dämlichen "Hot Coffee Sex Cheat" einen auf Ober-Gangsterrapper machte, hatte ich keine Lust mehr und habe nach dem Untergang von Mega Fun und Videogames zum ersten Mal andere Magazine gekauft. Ich probierte einiges aus und schmiss viel Geld raus, aber am Ende kam immer das Gleiche raus: Eure Konkurrenten sind nicht so toll! Also gab ich der MAN!AC noch einmal eine Chance und siehe da: keine Sexreklame mehr à la "Sende Riesenarsch an viermal die Drei", ein super Extended-Teil und Raphael spricht auf der DVD in astreinem Hochdeutsch mit sympathischem schweizer Akzent! Passt! Ich war echt begeistert! Jetzt bin ich wieder jeden Monat dabei und finde übrigens die aktuelle Ausgabe sehr gelungen.
Als ich dann den Leserbrief von Florian Weigl gelesen habe, hat mich das Gefühl beschlichen, dass er glaubt, die MAN!AC sei nur für ihn persönlich gemacht: Endbosse dürfen nicht mehr gezeigt werden, anyMAN!AC ist doof und am besten fand ich, dass "Ihr Euch im Gegensatz zu Euren Lesern nicht weiterentwickelt habt." So ein Schwachsinn! Wie oben beschrieben finde ich, dass Ihr Euch äußerst positiv weiterentwickelt habt, ohne auf alte Tugenden, sprich Humor, zu verzichten. Bereits in den letzten MAN!AC-Ausgaben ist mir an der Leserpost aufgefallen, dass jedes kleine Manko in den Briefen zum Riesenkritikpunkt aufgewertet wird und viele mit der Kündigung des Abos drohen. Anscheinend ist einigen Lesern zu Kopf gestiegen, dass ihre Kritik von Euch aufgenommen und umgesetzt wurde und sie wollen jetzt immer mehr 'kaputtreparieren', mit immer kleinlicheren Beschwerden.
Meiner Meinung nach seid Ihr von allen Videospielzeitschriften die einzige, bei der ich volles Vertrauen in die Wertungen habe und entsprechend nur Spiele kaufe, die Ihr empfehlt. Nicht weil Ihr die MAN!AC seid, sondern weil die Beschreibungen der Redakteure immer sehr plausibel und glaubwürdig sind. Und das ist ja wohl der Hauptgrund, weshalb man sich so ein Magazin kauft. Das sollten sich alle vor Augen halten, bevor sie wieder ihre kleinkarierte Kritik auspacken. Die Zusatzgimmicks wie anyMAN!AC, 'Das Letzte...' und Extended machen das Magazin umso sympathischer, genau wie der professionelle, aber lustige Schreibstil. Verändert den bloß nicht! Ich habe sehr gelacht, als ich in Ollis Test las, dass die Soundeffekte von "Gene Troopers" an deftiges Gefurze erinnern! Kann man sich doch gut vorstellen, oder? Viele Grüße an Solid Sepp!

Henning Stibbe, via E-Mail

Da beschuldigst Du den armen Raphael zu Unrecht: Mit der Vertonung von "Hot Coffee" hatte er nichts zu tun. Vielmehr schlüpfte unser freier Mitarbeiter und anyMAN!AC-Regisseur Max in die Rolle des coolen Gangstas. Allerdings war sein krasses Gebrabbel als Parodie gedacht.

UPDATES & ERRATA

MEA CULPA: "Eigentlich habe ich mir die letzte MAN!AC nur wegen dem Retro-Dreamcast-Bericht geholt. Leider ist der viel zu kurz und auch noch fehlerhaft. Ich möchte mal wissen, wer Euch erzählt hat, dass die offiziellen 'Phantasy Star Online'-Server seit Oktober 2003 abgeschaltet sind. Das betrifft nur die US-Server. Die offiziellen europäischen sowie japanischen Server für die Dreamcast-Version von 'Phantasy Star Online' sind immer noch erreichbar!" (...)

Alex Reuschel, via E-Mail

Hallo Alex,
da ist uns eine missverständliche Formulierung durchgerutscht. Wir meinten natürlich die US-Server. Und "Virtua Tennis" erschien nicht wie angegeben 2001, sondern 2000.

Aussteiger

Schlechte Nachricht für Euch, ich habe gerade mein MAN!AC-Abo gekündigt. Warum, werdet Ihr Euch sicher fragen. Mit Eurer Zeitschrift hat das rein gar nichts zu tun, war ich doch jahrelanger treuer Leser. Nun ist es leider so, dass mich die neuen Konsolen und Spiele kaum noch interessieren. Hab' ich doch so gut wie alles schon einmal irgendwo so oder so ähnlich gesehen. In zugegeben schlechterer Grafik, mickrigerem Sound... und mit weniger Spielspaß? Nein, eben nicht. Mittlerweile habe ich meine Xbox verkauft, die Playstation läuft schon lange nicht mehr, ist kaputt gegangen. Da lobe ich doch mein SNES. Die Spiele zocke ich immer wieder gerne, mit mehr Begeisterung als die neuesten Schinken. Irgendwie vermisse ich 2D-Grafik (wunderschön gezeichnet) und piepsigen Sound mit eingängigen Melodien ("Chrono Trigger" ist mein Alltime-Favorit). Mit einer Träne im Auge streichle ich mein SNES – ach ja, die gute alte Zeit. Ich wünsche Euch noch viel Spaß und Erfolg mit Eurem Beruf/Hobby. Auf dass es Euch nicht irgendwann so ergeht wie mir. Ab und zu werde ich sicher mal in die MAN!AC schauen.

Florian Heinz, via E-Mail

Wir schwelgen ja auch gerne in Erinnerungen und kramen öfters Videospiel-Oldies aus unseren Jugendtagen heraus. Allerdings haben wir mit aktuellen Software-Highlights dann doch meist mehr Spaß als mit 8- und 16-Bit-Klassikern. Es ist ein bisschen wie bei Autos: Oldtimer machen immer noch was her, aber in vielen Aspekten können sie mit modernen Fahrzeugen nicht mithalten. Wie dem auch sei: Vielen Dank für Deine Treue, auf dass Du den Spielspaß mit aktuellen oder kommenden Konsolen wiederfinden mögest!

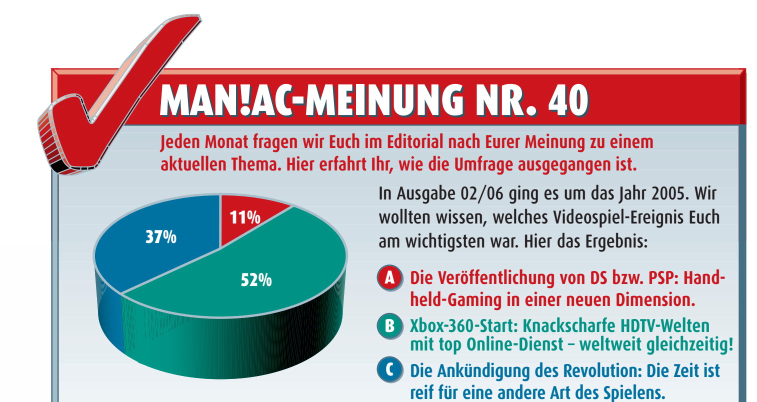


NextGen-Frust

Ich habe schon sehr viele Video- und Computerspiel-Zeitschriften gelesen, doch es haben nur wenige geschafft, mich immer wieder aufs Neue zum Kauf zu bewegen. In meinen frühen Anfängen (so mit 14 oder 15 Jahren) hat mich der Amiga Joker sehr geprägt und heute möchte ich behaupten, dass nur Euer Magazin diesen Charme verprüht, der mich damals zum Lesen bewogen hat.
Aber zum eigentlichen Thema: Weniger ist mehr – nur leider nicht bei allen Konsolenherstellern. Schauen wir uns doch nur einmal die momentane Hardware-Entwicklung an. Da protzt auf der einen Seite Mircosoft mit TripleCore 3,2 GHz, Festplatte, HDTV 720p und Multimediafähigkeiten. Auf der anderen Seite lauert Sony mit der PS3, ein Cell-basiertes Monster mit Leistungsdaten jenseits der Vorstellungskraft eines NASA-IT-Spezialisten. Schön, dass die Entwicklung weitergeht. Doch wozu brauche ich das denn alles? Microsoft und Sony versuchen mich mit ihren Hardware-Spezifikationen zu hypnotisieren, damit ich am Ende glaube, nur mit sieben Subprozessoren und einer GPU der überüberübernächsten Generation richtigen Unterhaltungswert erfahren zu können.
Meiner Meinung nach alles Nonsens! Gut, HDTV ist eine schöne Sache (besitze selbst ein HD-taugliches Fernsehgerät), doch schon die 'alte' Xbox zaubert mit dem Microsoft-RGB-Kabel sensationelle Bilder auf den

Bitte schreibt an:

Cybermedia Verlags GmbH • MAIL!AC
Wallbergstraße 10 • 86415 Mering
oder digital: leserpost@maniac.de





Schreib mal wieder:
Jeden Monat leitet MAN!AC eine Eurer Fragen direkt an Leute weiter, die es wissen müssen – die Hersteller und Entwickler selbst. Falls Ihr schon immer eine Rechtfertigung für ein verpatztes Spiel hören, einen Konsolenhersteller nach seinen Zukunftsplänen befragen oder Euch einfach nur mal an der richtigen Stelle beschweren wolltet, dann schickt uns einen Brief oder eine E-Mail unter dem Stichwort "Direkter Draht".

LCD-TV (z.B. bei "Ninja Gaiden"). Ich frage mich, ob Konzerne wie Microsoft und Sony überhaupt noch wissen, was eine Spielekonsole ist. War nicht der Urgedanke mal, die angesagten Spielhallenhits ohne nennenswerten Konvertierungsverlust ins heimische Wohnzimmer zu bringen? Eine unkomplizierte Unterhaltungsplattform zu schaffen, die jedes Kind 'spielend' handhaben konnte?
Ich denke, dass Microsoft und Sony weitab von diesen Werten sind. Mir stößt es sauer auf, wenn ich lesen muss, dass Microsoft für auftretende Probleme bei Xbox-360-Software oder -Betriebssystem bald Nachbesserungen herausbringt. Wie soll das über die Bühne gehen? Natürlich, via Xbox Live. So, und da bin ich schon bei meinem Reizthema Nummer 1 angekommen. Wie im PC-Lager wird es auch bei der neuen Konsolengeneration die Runde machen, unentbehrliche Updates nur noch via Internet (also Xbox Live oder ein ähnlicher Service) anzubieten. Dadurch werde ich genötigt, für eine DSL-Verbindung samt Xbox-Live-Account zu löhnen. Damit bin ich nicht einverstanden. Ach, und wie war das doch gleich? Die gestiegenden Software-Entwicklungskosten werden nicht an den Kunden weitergegeben? Neulich sah ich dann ein Xbox-360-Spiel für knapp 70 Euro. Wenn das keine Preiserhöhung ist... Ich hoffe, Nintendo macht mit Revolution nicht die gleichen Fehler. (...)

Borsti, via E-Mail

! Du hast Recht: Von dem Urgedanken einer Spielkonsole – Game einlegen, anschalten, Spaß haben ohne weitere Zusatznutzen – sind wir mittlerweile weit entfernt, Nintendos Gamecube mal ausgenommen. Über Multimedia-Funktionen und HDTV-Unterstützung lässt sich trefflich streiten, wir finden diese Features jedenfalls spannend. Darüber hinaus glauben wir nicht, dass Microsoft bei der Xbox 360 in PC-Gefilde abdriftet und mit regelmäßigen Patches fehlerhafte Spiele updated. Außerdem muss die Xbox 360 auch ohne Internet-Anbindung ein Konsolenleben lang mackenfrei laufen. Im Bedarfsfall hilft der Kundenservice weiter.

Special-Edition

Als Videospielsammler vermisse ich schon seit geraumer Zeit in den Tests Hinweise auf limitierte Auflagen oder Special Editions. Gerade in den letzten Wochen ist mir aufgefallen, auf wie viele ich arg spät und nur durch Zufall aufmerksam geworden bin: angefangen von "Ultimate Spider-Man" über "Need for Speed Most Wanted Black Edition" bis hin zu "Forza Motorsport ltd. Edition". (...)
Weiterhin habt Ihr einige B-Titel nicht getestet wie zum Beispiel "Assault Suits Valken", "Armored Core – Silent Line" oder "Volleyball Xciting" für PS2. Habt Ihr keine Testexemplare bekommen, es einfach verschwitzt oder sind für diese Fan-Titel (wollte nicht 'Gurken' schreiben) keine Seiten mehr im jeweiligen Heft übrig?

Christian Hedemann, Mönchengladbach

! Sofern uns zum Zeitpunkt des Tests bekannt ist, dass es eine Special Edition des Spiels geben wird, weisen wir darauf hin (so z.B. geschehen bei "Perfect Dark Zero"). Allerdings haben wir diese Information nicht immer rechtzeitig zur Hand, daher fehlt der Hinweis dann und wann. Was Deine 'Fan-Titel' anbelangt: Es ist eine Mischung aus den von Dir genannten Gründen sowie unserer Politik, interessantere Spiele detaillierter abzuhandeln und im Gegenzug dafür so manche Gurke unter den Tisch fallen zu lassen.

Fragenkatalog

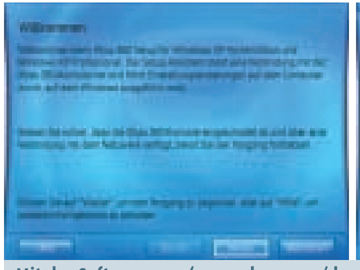
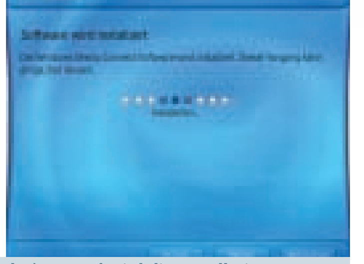
1. Irgendwie drängt sich der Gedanke auf, dass zu Nintendos Revolution – zumindest optional – ein 3D-Datenhelm angeboten werden müsste. Da gibt es nun schon den neuen Controller, der 'Bewegungen' im Raum ermöglicht und leistungsfähige 3D-Grafik-Engines, da zerstört nur noch der herkömmliche 2D-Bildschirm den Gesamteindruck. Und dann gibt es dieses ominöse Internet-(Fan?)Movie, das den Revolution als 3D-Datenhelm zeigt. Also ich bin sicher, dass so ein optionaler Helm der Hammer wäre.
2. Eine kurze Frage zur PSP: Gibt es für die PSP irgendwann mal einen USB-DVB-T Tuner zu kaufen? Müsste doch technisch möglich sein...
3. Gibt es mal einen GP2X-Test in der MAN!AC?

Grobi, via E-Mail

**! Zu 1: Der Internet-Film mit dem Virtual-Reality-Helm für Revolution ist ein Fan-Projekt. In MAN!AC 09/05 haben wir mit dem Urheber gesprochen, auf der DVD gibt's den Streifen in voller Länge zu sehen. Ob eine solche aufwändige Technik in dieser Generation Realität wird, wagen wir zu bezweifeln.
Zu 2.: Dass es von Sony mal ein mobiles TV-Empfangsteil geben wird, halten wir für unwahrscheinlich. Schließlich will man mit UMD-Filmen ordentlich Umsatz machen. Vielleicht bringt ja ein findiger Dritthersteller ein entsprechendes Gerät.
Zu 3.: Den Test des GP2X findest Du auf Seite 93.**

KNOWHOW

Gute Verbindung zur Xbox 360!

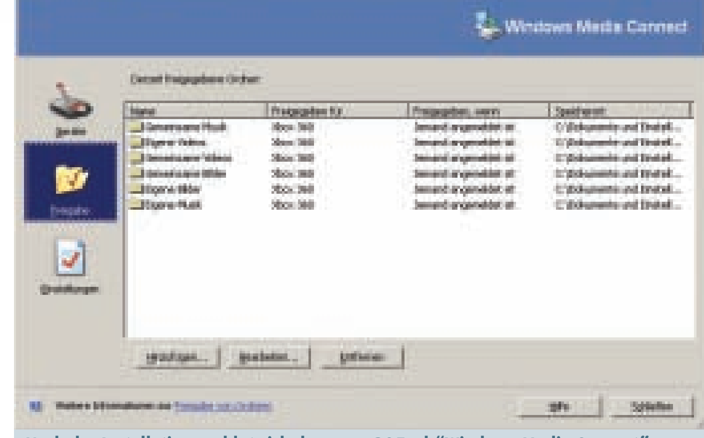



Mit der Software von 'www.xbox.com/de-de/pcsetup' wird die Installation zum Kinderspiel: Eure Xbox 360 wird automatisch erkannt und eingerichtet.

Im Gegensatz zu ihrem Vorgänger spielt die Xbox 360 via Medien-Menü MP3, Bilder und Video-Dateien. Das klappt von DVD-Laufwerk und Festplatte, aber auch via Netzwerk direkt vom PC!

Installation: Für die Verbindung braucht Ihr einen PC mit Win-XP und Service-Pack2, alternativ klappt's auch mit der "Win-XP Media Center Edition 2005". Außerdem müsst Ihr natürlich Eure Xbox 360 ans Heimnetzwerk anschließen sowie in den Netzwerkeinstellungen die korrekten Adressen eintragen. Zusätzlich bekommt Ihr die Software unter 'www.xbox.com/de-de/pcsetup'. Klickt auf 'Einrichten' und entscheidet Euch je nach Betriebssystem für das entsprechende Update. Service-Pack-2-Nutzer haben's leicht: Schaltet die Xbox 360 an, startet das Setup-Programm auf dem PC und wartet, bis die Verbindung automatisch eingerichtet ist. Bei der Verbindung mit 'MCE 2005' müsst Ihr vor der Installation auf Xbox 360 im Menü 'Medien' den Punkt 'Media Center' wählen. Folgt den Anweisungen und notiert das numerische Passwort, das Ihr bei der Installation des PC-Updates eingeben müsst.

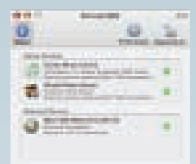
Multimedia: Nach der Installation teilen sich Konsole und PC die Ordner für eigene Bilder, Musik und Videos. Mit dem Tool "Windows Media Connect" könnt Ihr weitere Ordner für die Konsole freigeben, diese erscheinen dann automatisch im 'Medien'-Menü. Service-Pack-2-Nutzer müssen leider auf Videos verzichten, während 'MCE 2005'-Besitzer mit einem Trick sogar allerlei neue Formate wie DivX-Filme auf ihre Konsole bringen. Dazu installiert Ihr den "Media Encoder 9" von der Microsoft-Homepage. Startet eine benutzerdefinierte Sitzung und richtet einen Livestream ein – als Quelle dient Euer AVI-Film. Jetzt müsst Ihr nur noch den Link für die Xbox 360 setzen: Öffnet eine Textdatei und schreibt 'mms://xxx.xxx.xxx.xxx:8080' hinein. Die X-Ketten ersetzt Ihr durch die IP-Adresse Eures PCs. Speichert die Textdatei im Ordner 'Eigene Videos' und gebt Ihr den Namen 'Stream.asx' – fertig! *oe*



Nach der Installation meldet sich das neue PC-Tool "Windows Media Connect": Hier könnt Ihr mit wenigen Klicks PC-Ordner für die Konsole freigeben.

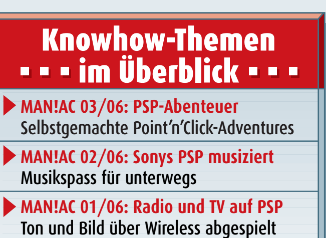
360-Link für Mac

Auch Mac-Besitzer können mit der Xbox 360 auf die Festplatte ihres Computers zugreifen, die nötige Software kostet allerdings acht Euro: Unter 'www.nullriver.com' downloaded Ihr die OS-X-Software "Connect 360", die Eure Konsole sogar mit dem 'iTunes'-Archiv verbindet. Videos werden allerdings nicht unterstützt.



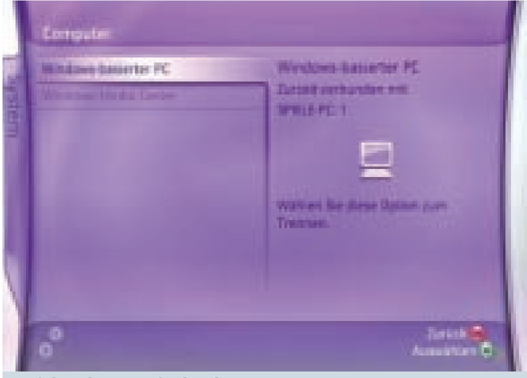
DS macht Multimedia

Mit dem "MAX Media Player for DS" will Datel das Nintendo-Handheld zum Hosentaschenkino aufrüsten: Das Modul bietet vier Gigabyte Speicher, den Ihr per USB2.0-Schnittstelle bespielt. Filme guckt Ihr auf dem oberen Screen, unten steuert Ihr den Player via Touchscreen. Das Zubehör soll 190 Euro kosten und ab März erhältlich sein.

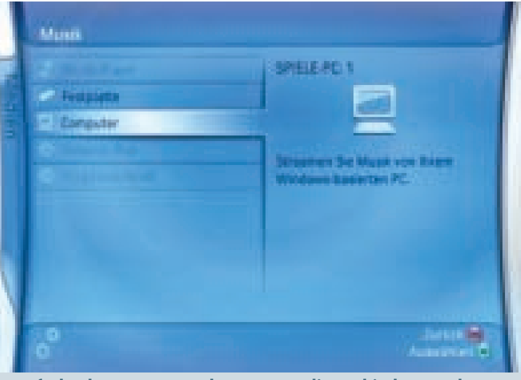


Knowhow-Themen im Überblick

- MAN!AC 03/06: PSP-Abenteuer – Selbstgemachte Point'n'Click-Adventures
- MAN!AC 02/06: Sonys PSP musiziert – Musikspass für unterwegs
- MAN!AC 01/06: Radio und TV auf PSP – Ton und Bild über Wireless abgespielt
- MANIAC 12/05: PSP & Multimedia – Tools für Sonys Handheld-Konsole



Auf der Xbox 360 findet Ihr Euren PC im Systemmenü unter 'Computer': Hier lassen sich gleich mehrere PCs verwalten!



Surft durch Eure PC-Festplatte: Wenn die Verbindung steht, lässt sich im Medien-Menü die Option 'Computer' wählen.

Movie Player with Media Centre

Hinter dem vollmundigen Namen verbirgt sich ein Übertragungstool für die PSP. Nach einfacher Installation am Windows-PC steht ein Dateibrowser zur Verfügung. Umständlich: Mediendateien zieht Ihr zuerst ins Programmfenster, bevor Ihr die Übertragung zur PSP via beiliegendem USB-Kabel startet. Das Programm wandelt AVI-, MPEG-, MOV- sowie DivX-Dateien ins PSP-kompatible Format, setzt aber bei so manchem Codec aus. Leider gibt's auch keine Einstellmöglichkeiten für Qualität oder Bildformat. Das Programm wandelt komplette CDs in MP3s, während Bilder nur als JPG-Format verarbeitet werden. Nach Online-Registrierung dürft Ihr auch auf den Xploder-Server zugreifen, um Spielstände herunterzuladen – viele sind aber nur US-Savegames.



Hersteller:	Blaze
System:	PSP
Preis:	ca. 35 Euro

Das Multimedia-Übertragungstool krankt an behäbiger Bedienung und magerem Spielstand-Support. Das ist beim Konkurrenten "Max Media Manager" besser gelöst.

MAN!AC Wertung ✓✓

M-Skin Pak

Das Set enthält flexible Silikonhüllen, Lanyard und eine Bildschirmfolie. Letztere ist blasenfrei anzubringen und erzeugt keine Farbschlieren. Die gummiartigen Schutzhüllen sind etwas umständlich zu montieren und erfordern Eingewöhnung.

Hersteller:	Mad Catz
System:	Game Boy Micro
Preis:	ca. 15 Euro

Die durchsichtigen Silikonhüllen in weiß und grau sowie die Bildschirmfolie schützen den GB Micro ausreichend. Allerdings werden die Tasten eingeengt und der Preis ist zu hoch.

MAN!AC Wertung ✓✓

Multi-Port Slim

Mad Catz versucht einen neuen Ansatz bei Multitabs: Statt eines klobigen Adapters kommt eine schlanke Anschluss-Leiste zum Einsatz. Löblich ist das lange Anschlusskabel von 1,5 Metern, welches den Kabelsalat an der Konsole zumindest eindämmt. Praktisch: Dank verschiebbarem Anschluss passt der Stecker an die neue wie die alte PS2. Allerdings befindet sich nur ein Memory-Card-Slot am Multitab.



Hersteller:	Mad Catz
System:	Playstation 2
Preis:	ca. 25 Euro

Nützlicher Mehrspieler-Adapter für vier Zocker mit langem Kabel und stabiler Verarbeitung. Das Multitab kann sogar an beide PS2-Fassungen angeschlossen werden.

MAN!AC Wertung ✓✓✓✓ 



Travel Pak

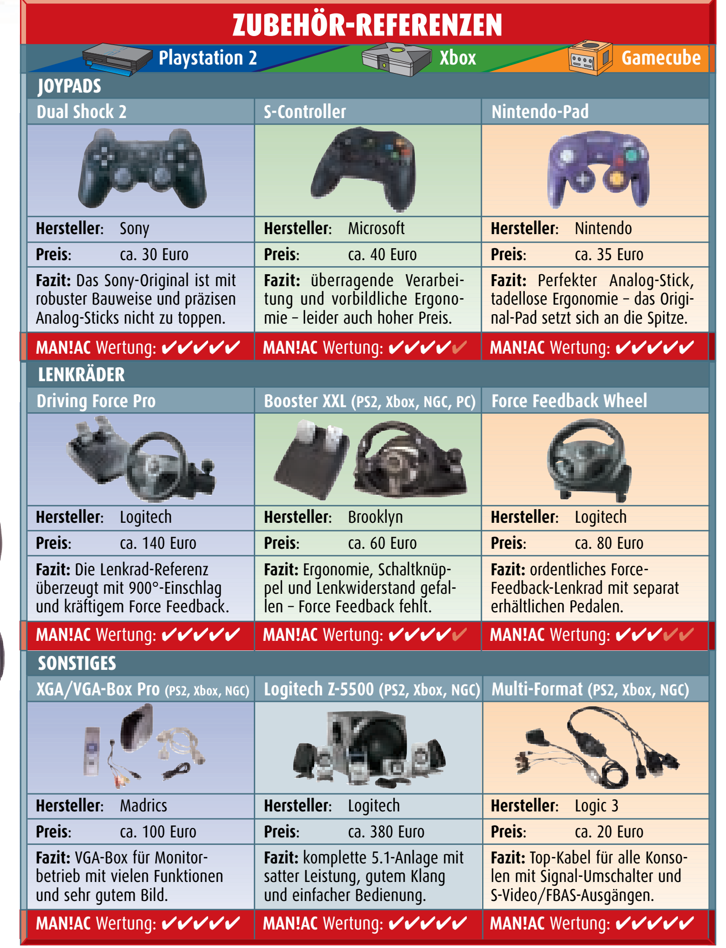
Highlight des PSP-Sets ist ein komplett aufklappbarer Rucksack mit kompakten Maßen (ca. 21x25x8 cm). Darin finden PSP, Kabel, Kopfhörer, acht Memory Sticks, bis zu 14 UMDs und weiteres Zubehör mehr als genug Platz. Vorbildlich sind die vielen Staufächer samt Klettverschluss und eine kleine Öffnung, um Kopfhörerkabel herauszuführen – Musikgenuss unterwegs ist so kein Problem. Die beiliegende Schutzhülle lässt sich per Schrauben am PSP befestigen und muss zum Spielen nicht enfernt werden. Außerdem finden hier vier Memory Sticks Platz. Wie fast in jedem Set gibt's auch hier einen Autoadapter, USB-/Netz-Kabel, Reinigungstuch, acht zusammensteckbare UMD-Transporthüllen und vier Bildschirmfolien. PSP-typisch sind diese nur schwerlich ohne Luftblasen aufzutragen. Farbschlieren gibt's dafür aber keine.



Hersteller:	Mad Catz
System:	PSP
Preis:	ca. 55 Euro

Vollausstattung: Der schwarze Kunststoffrucksack bietet großes Platzangebot für PSP samt Zubehör. Schutzhülle und weitere Kleinteile sind sehr nützlich, der Preis noch angemessen.

MAN!AC Wertung ✓✓✓✓



ZUBEHÖR-REFERENZEN

Playstation 2	Xbox	Gamecube
JOYPADS		
Dual Shock 2	S-Controller	Nintendo-Pad
Hersteller: Sony	**Hersteller:** Microsoft	**Hersteller:** Nintendo
Preis: ca. 30 Euro	**Preis:** ca. 40 Euro	**Preis:** ca. 35 Euro
Fazit: Das Sony-Original ist mit robuster Bauweise und präzisen Analog-Sticks nicht zu toppen.	**Fazit:** überragende Verarbeitung und vorbildliche Ergonomie – leider auch hoher Preis.	**Fazit:** Perfekter Analog-Stick, tadellose Ergonomie – das Original-Pad setzt sich an die Spitze.
MAN!AC Wertung: ✓✓✓✓✓	MAN!AC Wertung: ✓✓✓✓	MAN!AC Wertung: ✓✓✓✓✓
LENKRÄDER		
Driving Force Pro	Booster XXL (PS2, Xbox, NGC, PC)	Force Feedback Wheel
Hersteller: Logitech	**Hersteller:** Brooklyn	**Hersteller:** Logitech
Preis: ca. 140 Euro	**Preis:** ca. 60 Euro	**Preis:** ca. 80 Euro
Fazit: Die Lenkrad-Referenz überzeugt mit 900°-Einschlag und kräftigem Force Feedback.	**Fazit:** Ergonomie, Schaltknüppel und Lenkwiderstand gefallen – Force Feedback fehlt.	**Fazit:** ordentliches Force-Feedback-Lenkrad mit separat erhältlichen Pedalen.
MAN!AC Wertung: ✓✓✓✓✓	MAN!AC Wertung: ✓✓✓✓	MAN!AC Wertung: ✓✓✓
SONSTIGES		
XGA/VGA-Box Pro (PS2, Xbox, NGC)	Logitech Z-5500 (PS2, Xbox, NGC)	Multi-Format (PS2, Xbox, NGC)
Hersteller: Madrics	**Hersteller:** Logitech	**Hersteller:** Logic 3
Preis: ca. 100 Euro	**Preis:** ca. 380 Euro	**Preis:** ca. 20 Euro
Fazit: VGA-Box für Monitorbetrieb mit vielen Funktionen und sehr gutem Bild.	**Fazit:** komplette 5.1-Anlage mit satter Leistung, gutem Klang und einfacher Bedienung.	**Fazit:** Top-Kabel für alle Konsolen mit Signal-Umschalter und S-Video/FBAS-Ausgängen.
MAN!AC Wertung: ✓✓✓✓✓	MAN!AC Wertung: ✓✓✓✓✓	MAN!AC Wertung: ✓✓✓✓✓

LAST RESORT

ATV OFFROAD FURY 3

Codes:
Gebt die folgenden Codes im Paßwort-Bildschirm von "ATV Offroad Fury 3" ein um diverse feine Schummeleien zu aktivieren.

alle ATVs im Training aktivieren
NOSKILLS
schaltet sämtliche Fahrer-Items frei
FITS
schaltet Musik-Videos frei
ROCKNROLL

1.500 Dollar:
Der folgende Code hat einen besonderen Effekt. Sobald Ihr das folgende Passwort wie gehabt im Cheat-Menü des Spiels eintippt, klettert Euer Kontostand um 1.500 Dollar nach oben. Der Witz: je öfter Ihr den Code benutzt, um so mehr Geld geht auf Eurem virtuellen Konto ein.
+foodstamps+

Alles Freischalten:
Mit dem nächsten Code könnt Ihr sämtliche Fahrzeuge und Pisten in "ATV Offroad Fury 3" freischalten. Einzige Einschränkung: Das wilde 'Fury Bike' lässt sich nicht erschummeln und bleibt stur in der Garage.
!SLACKER!

G-Ride:
Um mit hundert Sachen in den Fahrersitz gedrückt zu werden, müsst Ihr Euch in die 'G-Ride'-Attraktion begeben. Um das witzige Fahrgeschäft freizuschalten, müsst Ihr lediglich eine Memory Card besitzen, auf der ein "ATV Offroad Fury 2"-Spielstand gespeichert ist. Startet die Fortsetzung mit der eingesteckten Speicherkarte und antwortet auf die Frage, ob Ihr den Spielstand des zweiten Teils laden wollt, mit 'Ja'. Jetzt könnt Ihr vom Hauptmenü aus in die lustige Achterbahn einsteigen und den Rally-Alltag vergessen.

CASTLEVANIA: CURSE OF DARKNESS

Boss-Rush-Modus:
Betretet einen Warp-Raum, nachdem Ihr das Spiel durchgezockt habt. Ihr müsst auch den geheimen Obermotz besiegt haben. Jetzt könnt Ihr von jedem Warp-Raum aus den Boss-Rush anwählen. Hier bekämpft Ihr alle Schurken in Folge unter Zeitdruck.

Crazy-Modus:
Spielt "Castlevania: Curse of Darkness" einmal durch. Jetzt startet Ihr das Spiel erneut und gebt diesen Code als Namen ein. Ihr beginnt die Vampirhatz auf einer höheren Schwierigkeitsstufe.
@CRAZY

Moai-Statue:
Wenn Ihr das Spiel im 'Verlassenen Schloß' beginnt, solltet Ihr in den äußeren Anlagen des Gemäuers nach einer Moai-Statue Ausschau halten. Wenn Ihr einen Speicherstand vom vorherigen "Castlevania" auf der Memory Card habt, könnt Ihr den Steinkopf von den Osterinseln finden. Ihr könnt die Statue entweder für viel Geld im Shop verkaufen oder mit ihr Eure Lebensenergie auffüllen.

Moebius-Brosche:
Dieses coole Artefakt könnt Ihr im Item-Shop kaufen, wenn Ihr das Spiel im 'Crazy'-Schwierigkeitsgrad durchgezockt habt. Der Effekt des Kleinods: Spezialattacken verbrauchen dann keine Herzen mehr.

Trevor-Modus:
Trevor Belmont gibt sich die Ehre und springt als Spielfigur ein, wenn Ihr das Spiel einmal durchzockt und dann folgenden Spielernamen benutzt:
@TREVOR

DEAD OR ALIVE 4

Zusatzcharaktere:
Zahlreiche geheime Prügelstars erweitern Eure Kämpfer-Riege, wenn Ihr die Aufgaben aus der folgenden Liste erledigt:

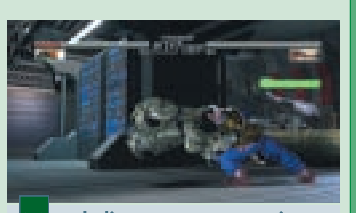
Ein
spielt den Story-Modus mit Hitomi durch
Gen Fu
spielt den Story-Modus mit Eliot durch
Helena
spielt den Story-Modus mit allen Charakteren durch
Leon
spielt den Story-Modus mit Zack durch
Nicole (Spartan-458)
spielt den Story-Modus mit Helena durch
Tengu
spielt den Time-Attack Modus mit sämtlichen Charakteren inklusive der Bonus-Kämpfer durch

System-Stimmen:
Auf Wunsch begleitet Euch jeder Charakter stimmlich durch Menüs und Matches. Um eine bestimmte Figur freizuschalten, müsst Ihr lediglich deren Übungen im Sparring-Modus absolvieren. Im Setup stellt Ihr ein, welcher Charakter zum Kommentator wird.

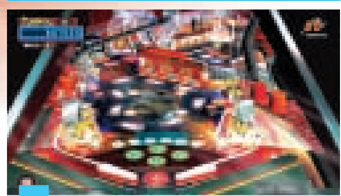
Theater-Modus:
Wie für Prügelspiele üblich, könnt Ihr die Endsequenzen für jeden Charakter nochmal im Theater-Modus betrachten. Sobald Ihr den Story-Modus durchgezockt habt, öffnet das virtuelle Lichtspielhaus seine Pforten.

Kostüme freischalten:
Um zusätzliche Kostüme für einen Kämpfer zu ergattern, spielt Ihr einfach dessen Story-Modus erneut durch. Bonus-Charaktere prügeln sich durch den Time-Attack-Modus, um ebenfalls frischen Zwirn zu erhalten.

Warzenschwein:
Ein 'Warthog'-Militärfahrzeug braust ab und zu durch die Stage 'Gambler's Paradise', wenn Ihr hier mit dem Charakter Spartan-458 antretet. Das 'Warthog' befördert einige Marines, die Eurem Kampf offensichtlich beiwohnen wollen.


360 Auch die Nassau-Raumstation als "Halo" ist erspielbar.

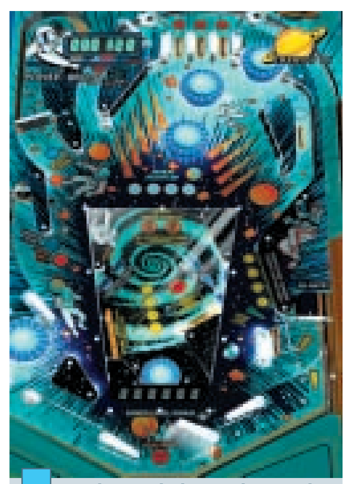
GOTTLIEB PINBALL CLASSICS



PSP Mit unendlich Credits habt Ihr die Flipperzeit Eures Lebens!

Codes:
Gebt die folgenden Passwörter im Menü-Eintrag 'Enter Code' ein. Damit aktiviert Ihr nicht nur diverse Freispiele, sondern erhöht u.a. auch die Zahl der erlaubten 'Tilt'-Rüttler. Achtet bei den Codewörtern darauf, alle Buchstaben groß zu schreiben.

HOT
Freispiel am Liebestester
PGA
Freispiel am 'Tee'd Off'-Gerät
UNO
Freispiel am 'Aces High'-Gerät
BIG
Freispiel am 'Xolten'-Wahrsager
NYC
Freispiel am 'Central Park'-Gerät
PBA
Freispiel am 'Strikes'n Spares'-Gerät
HEF
Freispiel am 'Playboy'-Gerät
WGR
'Payout'-Modus aktivieren
CKF
frei wählbare Ball-Anzahl
BZZ
Titel-Einstellungen im Options-Menü freigeschaltet



PSP Per Cheatcode könnt Ihr in Ruhe für den Highscore üben.

PROJECT ZERO 3: THE TORMENTED

Extras:
Befolgt die aufgeführten Anweisungen, um diverse feine Spezialfähigkeiten und Extras freizuschalten.

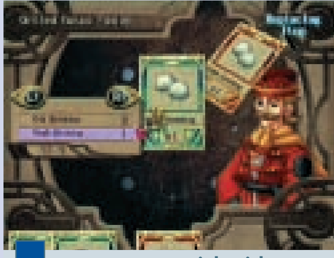
aktive Funktion: Fs
spielt alle Missionen mit S-Rang durch
aktive Funktion: In
spielt den Nightmare-Modus durch
aktive Funktion: Sn
spielt den Normal-Modus durch
aktive Funktion: Zm
spielt den Normal-Modus durch und fotografiert hundert oder mehr Geister
Kei mit Haarband
spielt den Normal-Modus durch
Kei mit Fuchsohren
spielt den Normal-Modus drei mal oder einmal den Hart-Modus durch
Kei mit Brille
spielt den Hart-Modus zweimal oder einmal den Nightmare-Modus durch
Kei mit weißer Brille
komplettiert die Geister-Liste
Kei mit Navy-Outfit
spielt den Normal-Modus durch
Kei mit orangem Outfit
spielt den Hart-Modus zweimal oder einmal den Nightmare-Modus durch
Miku mit Barret
spielt den Normal-Modus durch
Miku mit Katzenohren
spielt den Normal-Modus dreimal oder einmal den Hart-Modus durch
Miku mit Brille
spielt den Hart-Modus zweimal oder einmal den Nightmare-Modus durch
Miku mit Haarband
komplettiert die Geister-Liste
Miku im süßen Dress
spielt den Nightmare-Modus durch oder löst sämtliche Missionen
Miku mit pinkem Outfit
spielt den Hart-Modus zweimal oder einmal den Nightmare-Modus durch
Miku mit blauem Outfit
spielt den Normal-Modus durch oder fotografiert 50 Geister
Miku Zero-Kostüm
spielt den Hart-Modus oder dreimal den Normal-Modus durch

ATELIER IRIS: ETERNAL MANA

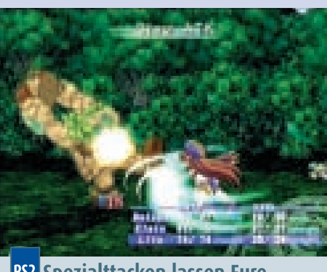
Zeldalias Stab:
Sobald Ihr den letzten Boss vermöbelt habt, könnt Ihr zu Zeldalias Hütte watscheln und ein Pläuschchen abhalten. Die gute Frau wird Euch mit fünf Kämpfen traktieren. Gewinnt Ihr alle, kassiert Ihr zur Belohnung Zeldalias Stab, der Euren Magie-Wert in ungeahnte Höhen schnellen läßt.

Freischaltbares:
Erledigt die Aufgaben der folgenden Liste, um diverse Bonus-Galerien, Spezialattacken und allerlei andere feine Dinge freizuschalten.

Delsus Geist-Attacke
Sprecht mit dem alten Mann am Forwell-See. Gebt dem Knauser einen Gogo-Anzug und Knickerbocker.
Kleins Item-Attacke
Sprecht zweimal mit Zeldalia. Sie stellt Euch vor die Wahl zwischen Item-Attacke und Mana-Item.
Norns Illusions-Attacke
Nachdem Ihr Euren Test auf dem Spielplatz absolviert habt, stellt Ihr alle violetten Teile auf die Quadrate.
Item Sammelliste
Zeigt Eure gesammelten Items Lector im Sammler-Karavan.
Beggurs Galerie
Sammelt folgende Items: Engelsschwert, Dilvine und Eden-Klinge
Mariettas Galerie
Sammelt folgende Items: Sternenstaub, Kometenjuwel und den wunderbaren Bikini
Mulls Galerie
Sammelt folgende Items: Sigils Atem und die Unterstützung des Zauberers
Zeldalias Galerie
Sammelt folgende Items: Käsekuchen, Schokoladenkuchen und Hochzeits-Torte
Bild 5 der Bilder-Galerie
Sammelt folgende Items: Twister Candy, Twisted Candy und die Steinschleuder
Bild 9 der Bilder-Galerie
Sammelt folgende Items: Unsichtbare Ausrüstung und das Mikro-Fahrzeug
Bild 3 & 4 der Bilder-Galerie
Sammelt folgende Items: Drum Crackers, Crazy Bull und Imitationsstern
Litas Galerie
Sammelt folgende Items: Hasenohren, Pfotenhandschuhe und Hasenanzug
Bild 10 der Bilder-Galerie
Sammelt folgende Items: Manly Fungos und '???'-Brot
Movie-Galerie
Sammelt folgende Items: Iris-Gallerie, Midnight-Illusion, Kampfanzug und Sexy-Robe
Movie-Galerie: Karaoke
Zeigt Lektor über 300 Items.
Sound-Galerie: Klein & Freunde
Sammelt folgende Items: Dons Klamotten, Virum-Horn & Alte Maske
Sound-Galerie: Alternatives Schicksal
Sammelt folgende Items: Kräuter-Elxier, Tanz der Götter und Smartini
Sound-Galerie: Barren Earth
Sammelt folgende Items: Steinbrot, Smashbrot, Toasted Bagel
Sound-Galerie: Spazierweg
Sammelt folgende Items: Eyescargo, Letztes Abendmahl & Purgaronis



PS2 Der nette Lector sieht sich Eure Fundstücke gerne an.



PS2 Spezialttacken lassen Eure Gegner in den Staub sinken.

X-MEN LEGENDS 2

Cheats im Pausebildschirm:
Die Cheats der folgenden Liste gebt Ihr an unterschiedlichen Stellen im Spiel ein. Die folgenden Tricks aktiviert Ihr z.B. im Pausebildschirm des Spiels.

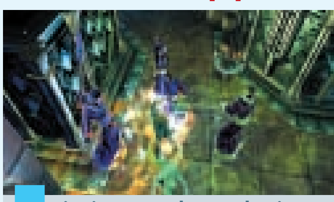
ein Schlag tötet den Gegner
← ← → ← → ↑
Super-Geschwindigkeit
↑ ↑ ↑ ↓ ↑ ↓
Gott-Modus
↓ ↑ ↓ ↑ → ↓ → ←
unendlich Xtreme-Kräfte
← ↓ → ↓ ↑ ↑ ↓ ↑

Cheats im Ausrüstungs-Menü:
Im Ausrüstungs-Menü gibt es mittels folgendem Kniff 100.000 Punkte, mit denen Ihr Eure Kämpfer kräftig aufrüstet.

↑ ↑ ↑ ↓ → →

Cheats im Team-Bildschirm:
Im Bildschirm für das Team-Management Eures mutierten Kämpfertrupps könnt Ihr noch etliche weitere Mogeleien anwenden.

Level-99-Charaktere
↑ ↓ ↑ ↓ ← ↑ ← →
alle Kostüme
↑ ↓ ↑ ↓ ← ↑ ← →
alle Fähigkeiten freischalten
← → ← → ↓ ↑
alle Charaktere
→ ← ← → ↑ ↑


PSP Mit einem Level-99-Wolverine haut Ihr die Sektierer weg!

Cheats im Review-Menü:
Diese Auswahlliste ist der richtige Ort, wenn Ihr ein paar schnucklige Extras ohne großen Aufwand einheimsen wollt.

Zwischensequenzen
← → → ← ↓ ↓ ←
alle Comics
→ ← ← → ↑ ↑ →

Cheats im Charakter-Menü:
So bekommt Ihr Fähigkeiten-Punkte.

← → ↓ ↑


PSP Im Gott-Modus sind selbst fiese Flattermänner keine Gefahr mehr.

So bekommt Ihr Iron Man:
Sammelt zuerst vier Peilsender, einen in jedem Akt. Dann geht Ihr zurück nach Hause. Hier erwartet Euch jetzt ein Portal. Betretet es und kämpft Euch den Weg frei bis zu den dahinter liegenden 'Iron Man'-Symbolen. Sobald Ihr alle Embleme gesammelt habt, dürft Ihr Tony Stark ins Team holen.

X-Man im Team:
Der geheime Supermutant 'X-Man' ist anwählbar, sobald Ihr im ersten Akt des Spiels den 'Age of Apocalypse'-Comic gefunden habt. Wer nicht suchen will, benutzt gleich unsere Cheats links.

Cable & Canonball:
Löst sämtliche Comic-Missionen, um die beiden Kämpfer freizuschalten.

STAR WARS BATTLEFRONT 2



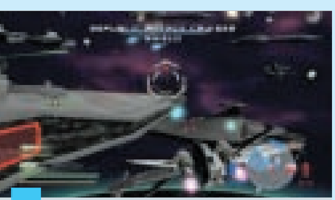
Die Macht der Cheats:
Pausiert das Spiel und gebt die folgenden Kombinationen ein. Ihr könnt den jeweiligen Cheat nur deaktivieren, wenn Ihr Eure PSP aus- und wieder einschaltet.

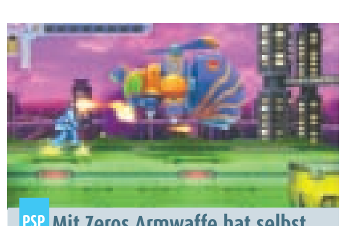
unendlich Munition
↑ ↓ ← ↓ ↓ ← ↓ ↓ ← ↓ ↓ ↓ ← →
Unverwundbarkeit
↑ ↑ ↑ ← ↓ ↓ ↓ ← ↑ ↑ ↑ ← →
schrille Jedi- und Wampa-Effekte
↑ ↓ ← ↓ ← →
Zeitlupen-Geräusche
↑ ↑ ↑ ← ↑ ↓ ↑ ↑ ← ↓ ↓ ↓ ← ↑ ↓ ↓ ← →
pixelige Soldaten
↓ ↓ ↓ ↑ ↑ ← ↓ ↓ ↓ ↓ ↓ ↓ ← ↑ ↑ ↑ ←

HUD deaktivieren
↑ ↑ ↑ ↑ ← ↑ ↑ ↓ ← ↓ ↑ ↑ ← →

Bomben für die Rebellion:
Die Zeitbomben des Piloten sind die effektivsten Sprengkörper, die Ihr beim Raumkampf zum Einsatz bringen könnt. Nutzt sie in der unten angegebenen Menge, um sämtliche relevanten Schiffs-Systeme zu zerstören und das Imperium nachhaltig zu schwächen.

Schildgenerator
4 Bomben
Geschützturm-Leitstand
2 Bomben
Lebenserhaltung
3 Bomben
Kühlsystem
3 Bomben


PSP Mit 'Unverwundbarkeit' seid Ihr der König des Schlachtfeldes.


PSP Die Bomben der X-Wing-Piloten sind tödlich für Schlachtschiffe.

MEGA MAN MAVERICK HUNTER X

Zeros Arme:
Ihr seid nicht dazu gezwungen, das Upgrade für die Armteile von Dr. Light zu sammeln. Kämpft Euch Durch Sigmas Festung und besiegt Vile im dritten Level. Nach Eurem Sieg übergibt Euch Zero seine Arme, was Eure Schusswaffe aufmotzt.

Hadouken-Kapsel:
Sobald Ihr sämtliche Extras aufgesammelt habt, findet Ihr in der Stage von Armoured Armadillo über der Tür zum Boss-Level eine Kapsel. Sammelt diese fünfmal auf, um den Hadouken-Move zu erhalten. Beim letzten Durchlauf findet Ihr schließlich die Hadouken-Kapsel. Folgende Tastenkombo löst die Aktion aus:

↓ ↘ → + ■

PSP Mit Zeros Armwaffe hat selbst die Killerbiene nichts zu lachen!

FROGGER: HELMET CHAOS

Bonuskostüme:
Schiebt eines der unten aufgelisteten GBA-Module in Euren DS, um geheime Kostüme für Euren Froschkönig freizuschalten.

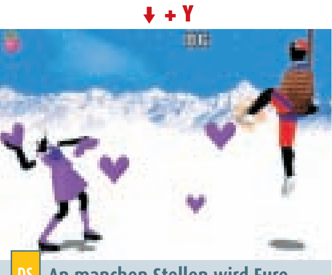
"Frogger's Adventure"
Punk-Kostüm
"Frogger's Adventure 2"
Piraten-Kostüm



THE RUB RABBITS

Stimm-Aufnahme:
Haltet im Titelbild folgende Tastenkombination gedrückt, um Eure Stimme für drei Sekunden aufzunehmen und abzuspielen:

↓ + Y


DS An manchen Stellen wird Eure Stimme im Spiel wiedergegeben.

BACK ISSUES

Jede MAN!AC kostet 5 Euro, der Versand ist kostenfrei.



4/04



5/04



8/04



9/04



10/04



11/04



1/05



3/05



4/05



5/05



6/05



7/05



8/05



9/05

10/05



11/05



12/05



1/06



2/06



3/06



Nachbestelladresse:

Cybermedia GmbH
Bestell-Service
Wallbergstr. 10
86415 Mering

Ich bestelle die angekreuzten Hefte für je 5 Euro inkl. Versand. Den Gesamtbetrag lege ich bar oder in Briefmarken bei.

Name, Vorname

Straße, Nummer

PLZ, Wohnort

Datum, Unterschrift

SCHICKT MIR BITTE DIESE AUSGABEN:

4/01	6/01	7/01	8/01	9/01	10/01	11/01	12/01	2/02	3/02	5/02
6/02	7/02	8/02	9/02	3/03	6/03	7/03	8/03	9/03	12/03	2/04
3/04	4/04	5/04	8/04	9/04	10/04	11/04	1/05	3/05	4/05	5/05
6/05	7/05	8/05	9/05	10/05	11/05	12/05	1/06	2/06	3/06	

BETRAG BITTE BAR / IN BRIEFMARKEN BEILEGEN!

Es war einmal...

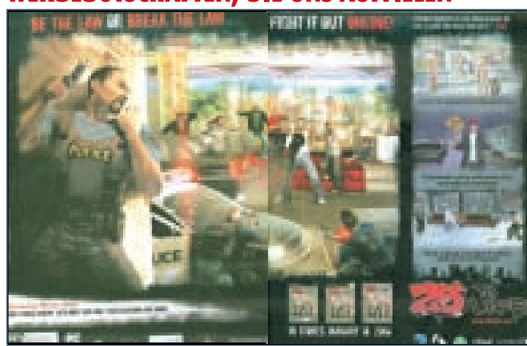
MAN!AC VOR 10 JAHREN



Die Polygon-Lawine kommt ins Rollen: Wohin man schaut, es gibt (fast) nur noch 3D-Videospiele. Selbst Bitmap-Altstars wie Mario und Sonic wandeln nun durch detaillreiche Vektorgrafik-Welten. Die MAN!ACs pilgerten zur ACME-Show in Florida und testeten neue Arcade-Hits: Bereits ein Jahr vor Segas Untoten-Gemetzel sorgte American Sammys "Zombie Raid" für Blutgarantie. Doch die Automatenkönige konterten mit spielerischen Highlights wie "Virtua Fighter 3". Im Testsektor watschte Robert "The Need for Speed" für die Playstation mit 59% ab (dezent schwächer als die 3DO-Variante), der dreiste "Mario Kart"-Clon "Atari Karts" für die Raubkatzen-Konsole heimste 72% ein. In der Anime-Ecke strapaziert "Mad Bull 34" Eure Lachmuskeln, die '8-Bit-Replay'-Rubrik beleuchtete den Nachzügler Atari 7800.

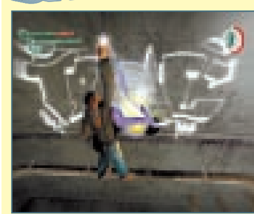
ANZEIGEN-GALERIE

WERBEBOTSCHAFTEN, DIE UNS AUFFIELEN



Eidos' groteske, billig wirkende Werbung passt wie die Faust aufs Auge zu den hampeligen, geradezu lächerlichen Charakter-Animationen des Action-Murks – fehlt nur noch der trashige B-Movie.

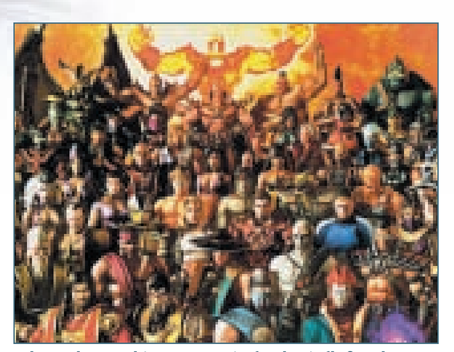




In der Berliner Morgenpost fordern Aktivisten ein Verbot von Ataris "Getting Up":"Das illegale Sprayen wird als permanenter Nervenkitzel verkauft und animiert Kinder zum 'echten' Graffiti sprühen." Echt drollig – und wann wird Mario wegen Schildkrötenmisshandlung angezeigt?

NEXT T!ME 5/2006

Capcom und Midway laden zu ihren berühmt-berüchtigten Gamers Days in Las Vegas und L.A. ein: Wir berichten über die Sci-Fi-Zerstörungsorgie **Lost Planet**, das mit riesigem Kämpferaufgebot protzende Beat'em-Up **Mortal Kombat Armageddon** und die NextGen-Action-Schlacht **John Woo's Stranglehold**. Rollenspieler beglücken wir im Import-Teil mit **Grandia 3** und **Shadow Hearts: From the New World**. Zudem beäugen wir mit unserer PAL-Testlupe THQs **The Outfit** für die Xbox 360 und EAs Mafia-Drama **Der Pate**. Schließlich erfreuen wir Euch mit 16 leckeren Extended-Seiten.



Schaut dem Tod ins Auge: Die furchteinflößende Prüglertruppe von "Mortal Kombat Armageddon" sorgt für zittrige Zockerhände.

Auf der MAN!AC-DVD:

Onimusha: Dawn of Dreams – Wir zeigen Euch bewegende bewegte Bilder der vierten Samurai-Metzelei für die Playstation 2.

Chromehounds – Wenn mächtige Mechs zuschlagen, bleibt kein Stein auf dem anderen: Segas 360-Maschinenkrieg will den Bildschirm ins Wanken bringen.

Tales of Legendia – Erlebt Namcos PS2-Rollenspiel-Poesie in Bewegung und ergötzt Euch an Kazuto Nakazawas kreativem Charakterdesign.

Ab Freitag, den 31. März

IMPRESSUM

Chefredakteur: Oliver Schultes (os), viSdP
Redaktion: Ulrich Steppberger (us), Thomas Stuchlik (ts), Raphael Fiore (rf), Janina Wintermayr (jw), Matthias Schmid (ms) – Freie Mitarbeiter: Oliver Ehrle (oe), Max Wildgruber (mw), David Mohr (dm), Robert Bannert (rb), Stephan Freundorfer (sf), Colin Gäbel (cg)
Redaktionsdirektor: Martin Gaksch (mg)

Redaktion: Fax 08233/7401-17, info@maniac.de
Internet: www.maniac.de
Redakteurs-Karikaturen: Glenn M. Bülow
Tipps & Tricks: 0900/1101944 (1,86 €/Min)

Abo-Service
Hotline 089/858 53 845, eMail: abo@maniac.de
Abocoupon siehe Seite 45
Nachbestellungen
im Internet unter www.maniac.de

Layout: Andrea Danzer, Wolfgang Müller
Titelmotiv: "Dirge of Cerberus" © Square-Enix
Produktion: Andreas Knauf
Anzeigenleitung: Andreas Knauf, viSdP
Telefon (0 82 33) 74 01-12
Telefax (0 82 33) 74 01-17
Anzeigenvertretung: Axel Chalupsky
Telefon (0 40) 52 37 196

Vertrieb Handel: MZV GmbH & Co. KG, Telefon 089/31906-0, Fax -113
Druck: Dierichs Druck + Media GmbH, Kassel

Geschäftsführer: Martin Gaksch, Andreas Knauf

Umweltschutz: MAN!AC wird auf chlorfrei gebleichtem Papier gedruckt.

Mitglied der Informationsgemeinschaft zur Feststellung der Verbreitung von Werbeträgern e.V.

INSERENTEN

Capcom	17
Codemasters	75
DVD Boxoffice	47
Electronic Arts	23
Gamestore	85
Media Games	49
Midway	4. US
Mobile Magic	93
Qantm	81
Take 2	31,33
THQ	2. US
Titus	29
Ubisoft	12,13,27,3. US
Video&Game	107